SCOOBY • DESVENDE O CASO DOS GNOMOS DO JARDIM
Abril
RECREIO
Cuco!
Cuco!
Cuco!
FORA DO RELÓGIO
Está na hora de conhecer o cuco de verdade
R$ 7,95
13/5/2004
Ano 5
Nº 218
ISSN 1517-7467
9 771517 746002 00218
AÇÃO e MISTÉRIO
Saiba tudo sobre Martin Mystery, um desenho cheio de enigmas, aventura e monstros gosmentos
GERACAOFOXKIDS.BLOGSPOT.COM.BR
www.RECREIONLINE.com.br
Grátis
CIRCOMIX
Envelope com:
1 personagem
1 minigibi
GAME BOY ADVANCE
Liberte o gênio e faça seus pedidos em Disney's Aladdin

NÃO IMPORTA A AVENTURA, VISTA A SUA ROUPA PREFERIDA.
brandili
CRIANÇA TODO DIA
INVERNO BRANDILI.
AGORA, TODA AVENTURA VAI TER FINAL FELIZ.
WWW.BRANDILI.COM.BR

AQUI TEM

CAPA: DIVULGAÇÃO / © SCOOBY-DOO AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF AND © HANNA-BARBERA. WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS.

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

POR QUE TEMOS DE DORMIR À NOITE?

Victor Matture
Catanduva – SP

A escolha desse período para dormir está ligada à evolução humana. Como um dos sentidos mais importantes para nós é a visão, os homens da Pré-História tinham dificuldade de realizar tarefas à noite e, com o tempo, nosso organismo se preparou para descansar nesse horário. Todos os seres vivos têm um mecanismo de controle interno, chamado relógio biológico, que regula as atividades do corpo, a fome e o sono. À noite, a temperatura mais baixa e o ambiente menos luminoso ajudam o relógio biológico a avisar ao cérebro que é hora de dormir. Quem troca o dia pela noite confunde o relógio biológico. Isso pode causar falta de concentração, cansaço e até alterações na saúde. Para recuperar as energias, um adulto deve dormir de seis a oito horas diárias. As crianças, de nove a dez horas.

EXISTEM ARQUEÓLOGOS NO BRASIL? E CURSOS?

Lucas Carpinheiro Ramalho da Silva, 10 anos
Mogi das Cruzes – SP

Há vários arqueólogos trabalhando no Brasil e eles já encontraram vestígios de povos muito primitivos. O sítio arqueológico brasileiro mais famoso é o de São Raimundo Nonato, no Piauí, onde podem ter vivido as comunidades sul-americanas mais antigas, há cerca de 40 mil anos. Atualmente, não existem cursos de graduação em arqueologia no país. Quem quiser seguir essa profissão pode estudar geologia, ciências sociais e história, por exemplo, e, depois, fazer um curso de pós-graduação em arqueologia. Além de escavações em busca de pistas de povos antigos, os arqueólogos fazem pesquisas em laboratórios e bibliotecas e dão aulas.

VOCÊ SABIA QUE...

- Borboletas e dinossauros podem ter existido na mesma época? Na República Dominicana, foram encontrados fósseis de uma espécie de borboleta que existiu há mais de 70 milhões de anos. Isso significa que as borboletas provavelmente já voavam pela Terra no tempo dos dinossauros.

ILUSTRAÇÕES: JARDIM

POR QUE NÃO EXISTEM PINGÜINS NO PÓLO NORTE E URSOS NO PÓLO SUL?

Matheus A. O. Barbosa
Jacupiranga – SP

Os pingüins vivem apenas no hemisfério sul, desde as Ilhas Galápagos até a Antártida, e os ursos-polares, no hemisfério norte, no Alasca, no Canadá, na Rússia, na Dinamarca e na Noruega. A razão disso é ainda um mistério para os cientistas.
Uma das possibilidades para os pingüins ficarem no sul pode ter a ver com o fato de não voarem e nunca terem cruzado o Equador. Eles surgiram no sul, encontraram comida e se adaptaram a viver exclusivamente naquela região. Já os ursos-polares permanecem no norte porque é onde encontram seu principal alimento: as focas, que eles caçam em mar aberto.

QUEM FOI NAPOLEÃO?

Guilherme Nicastro, 9 anos
São Paulo – SP

Napoleão Bonaparte foi um imperador francês. Era tenente durante a Revolução Francesa e, em 1799, assumiu o poder. Depois de investir muito no desenvolvimento do exército, invadiu e tomou posse de territórios de vários países da Europa e até do Egito. Em 1913, um grupo que reunia exércitos da Inglaterra, da Rússia, da Áustria e de Portugal venceu Napoleão. Ele foi mandado para a ilha de Elba, na costa da Itália. Depois, seus aliados o resgataram e o levaram de volta à França, mas ele foi derrotado de novo e preso na ilha britânica de Santa Helena, até morrer em 1821.

QUANTO PESA UM ÔNIBUS?

Álvaro de Jesus Dias
Guarujá – SP

O peso varia, pois existem muitos modelos. Um ônibus de viagem pesa, em média, 18 toneladas. Já os ônibus urbanos pesam em torno de 15 toneladas. Os microônibus têm cerca de 8 toneladas e os ônibus de dois andares, 25 toneladas.

CONSULTORIA: LEVY FIGUTI (Museu de Arqueologia e Etnologia da USP), FLÁVIO ALOE (Centro Interdepartamental para os Distúrbios do Sono, do Hospital das Clínicas de São Paulo), SEA WORLD, ZOOLÓGICO DE SAN DIEGO, PHILLIP ISLAND NATURE PARK e JOSÉ CARLOS SECCO (engenheiro mecânico da Marcopolo).

VIAGEM AO

Descubra o que você sabe dos povos da Antiguidade.

1 Se não fosse este rio, o Egito seria quase um deserto e dificilmente se tornaria uma das civilizações mais importantes do mundo. Esse rio é o:

- A Arno.
- B Nilo.
- C Tigre.

2 O que são as esfinges?

- A Estátuas de deusas egípcias, feitas para ficar em frente às tumbas para proteger os faraós.
- B Tropas de cavaleiros que protegiam o tesouro dos faraós.
- C Estátuas de monstros com cabeça de gente e corpo de leão.

3 Onde nasceu o Carnaval?

- A Na Roma antiga, para homenagear o deus Saturno.
- B No Brasil, para comemorar a libertação dos escravos e a chegada do verão.
- C No Japão, para comemorar o término do inverno.

4 Os incas construíram uma enorme cidade, com edifícios feitos de pedras. Suas ruínas podem ser visitadas hoje em dia por turistas. Como se chama essa cidade?

- A Machu Picchu.
- B Atenas.
- C Esparta.

5 Qual era a principal atividade dos incas?

- A Informática. Foram eles que criaram o primeiro computador.
- B Comércio. Eram grandes fornecedores de especiarias.
- C Agricultura. Para aumentar a área de cultivo, construíram terraços em montanhas com sistemas de irrigação.

6 As pirâmides egípcias são as mais famosas do mundo, mas alguns povos das Américas também construíram as suas. Eles são os:

- A Bororos e apaches.
- B Xavantes e tupis.
- C Astecas e maias.

História!

Peru

Egito

ROGÉRIO COELHO

PASSADO

7 Os astecas foram grandes escultores. Que figuras mais representavam?

- A Deuses, guerreiros e animais.
- B Fadas, gnomos e bruxas.
- C Artistas circenses.

8 O povo sumério fundou as primeiras cidades do mundo, no Oriente Médio. Foram eles que inventaram:

- A O veículo sobre rodas.
- B O papel.
- C Jardins ornamentais.

9 Como são chamadas as pinturas que os homens pré-históricos faziam?

- A Pinturas silvestres.
- B Pinturas rupestres.
- C Pinturas naturalistas.

10 Em que lugar os antigos romanos se reuniam para conversar sobre política?

- A Igreja.
- B Banho público.
- C Coliseu.

11 Os egípcios acreditavam na vida após a morte. Por isso eles:

- A Conservavam os corpos dos mortos por meio de um processo chamado mumificação.
- B Construíam pirâmides onde os mortos voltariam à vida após a morte.
- C Não se preocupavam em fazer preces e rituais para os mortos.

12 Todos os festivais na Grécia antiga homenageavam os deuses. Esses eventos podiam ser teatrais, esportivos e musicais. Qual ficou mais famoso?

- A As encenações de atores ao ar livre.
- B A Olimpíada, que aconteceu pela primeira vez em 776 antes de Cristo.
- C As apresentações de música típica grega.

RESULTADO

De 0 a 4 respostas certas

Pelo jeito, você não conhece muito bem os povos do passado. Que tal pesquisar mais em livros, sites da internet e programas especiais de TV? Você vai se divertir bastante e, além disso, se surpreender com eles.

De 5 a 8 respostas certas

Você conhece o assunto, mas nem sempre se lembra de todos os detalhes. Continue ligado, afinal, é legal viajar no tempo. Já imaginou como seria divertido passear pelo Egito antigo?

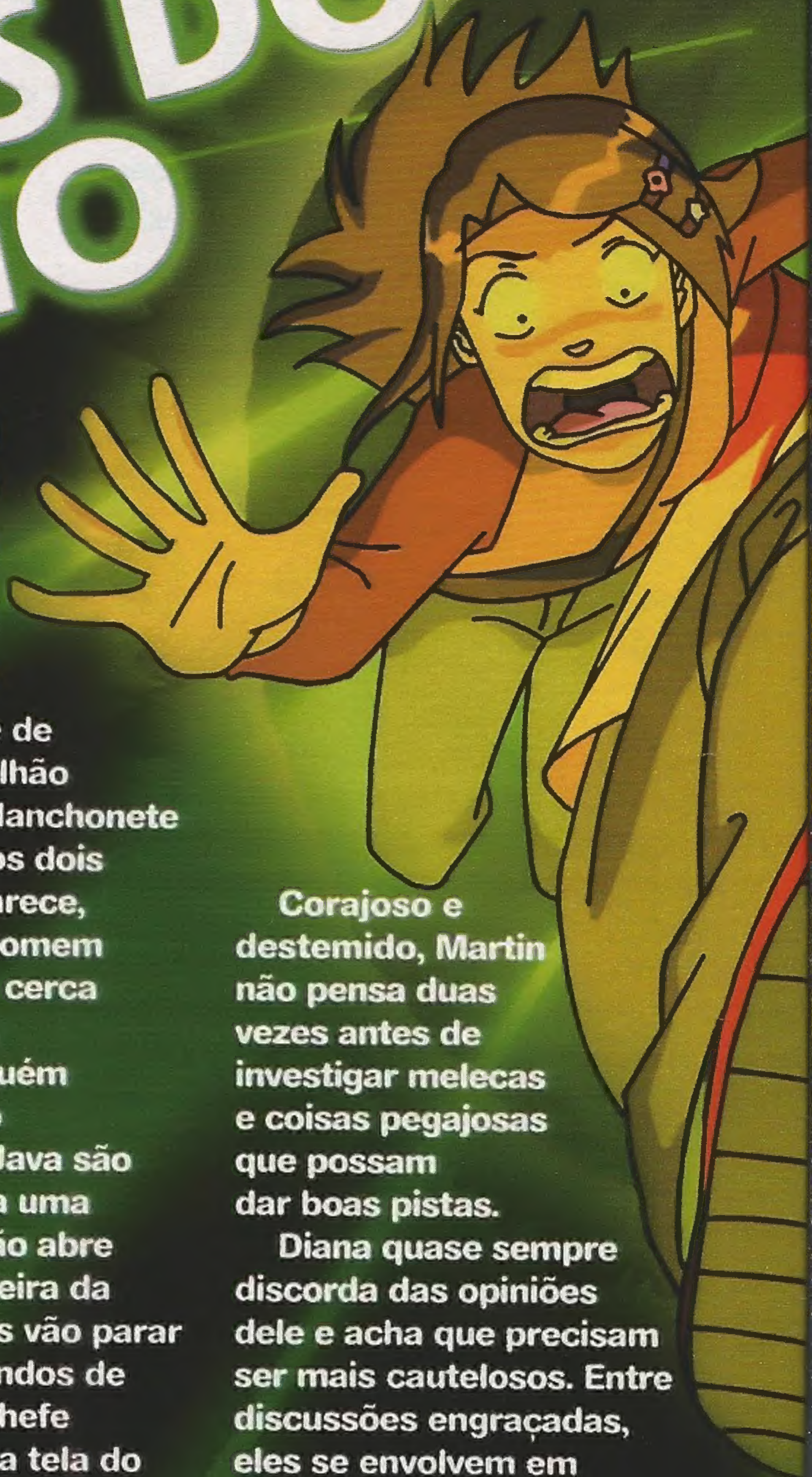
De 9 a 12 respostas certas

Parabéns, você é um verdadeiro viajante e conhece bastante dos povos antigos! Mas fique esperto porque o tempo todo os pesquisadores descobrem coisas novas e reveladoras desses e outros povos.

RESPOSTAS CORRETAS

1 B, 2 C, 3 A, 4 A, 5 C, 6 C, 7 A, 8 A, 9 B, 10 B, 11 A, 12 B.

MESTRES DO MISTÉRIO

Conheça o novo desenho Martin Mystery, uma série cheia de ação, suspense e criaturas estranhas.

Quem gosta de suspense, mistérios do outro mundo e aventura vai curtir conhecer Martin Mystery, o detetive do novo desenho da Nickelodeon.

Além de ir à escola, como todo adolescente, o garoto Martin é um investigador e faz parte de uma organização secreta, chamada O Centro, que protege as pessoas de ameaças do mundo sobrenatural.

Ele não está sozinho nessa história. Para resolver os mistérios que põem o planeta em perigo, Martin Mystery conta com a ajuda de Diana Lombard, sua meia-irmã, e de Java, um grandalhão que trabalha na lanchonete da escola onde os dois estudam. Não parece, mas ele foi um homem das cavernas há cerca de 200 mil anos.

Sem que ninguém perceba, quando Martin, Diana e Java são convocados para uma missão, o grandão abre a porta da geladeira da lanchonete e eles vão parar na sala de comandos de O Centro. Lá, a chefe M.O.M. mostra na tela do computador em que lugar do mundo está ocorrendo algo estranho e suspeito.

Corajoso e destemido, Martin não pensa duas vezes antes de investigar melecas e coisas pegajosas que possam dar boas pistas.

Diana quase sempre discorda das opiniões dele e acha que precisam ser mais cautelosos. Entre discussões engraçadas, eles se envolvem em situações perigosas e acabam desvendando segredos do outro mundo.

Sempre juntos, Diana, Martin e Java enfrentam seres de outro planeta e até monstros como o bicho-papão.

DIVULGAÇÃO

Relógio poderoso

Claro que você adoraria ter um relógio como o de Martin, que é muito mais que um simples marcador de horas. É por meio dele que o garoto é chamado para as suas investigações.

O relógio dá o sinal e logo Martin avisa Diana e Java. Além disso, é só acioná-lo que dele saem cintos, ganchos, cordas e o que mais for preciso para ajudar o garoto em suas missões.

Para completar, o relógio contém também um registro com as fichas técnicas de várias criaturas estranhas, como se fosse um minicomputador.

Texto CRISTIANE YAMAZATO
Design MARCIO CAPARICA

Dos quadrinhos para a TV

Martin e seus amigos nasceram no mundo das histórias em quadrinhos. Eles foram criados pelo italiano Alfredo Castelli e publicados pela primeira vez em 1982.

Nos quadrinhos, Martin é um investigador mais velho, que vive em Nova York, nos Estados Unidos, tem físico de atleta e é estudioso de ciências e história. Seus parceiros são mais velhos e eles não precisam ir à escola.

Mas uma das diferenças que chama mais atenção entre o gibi e a série da TV é o tipo de desenho. O Martin adolescente foi criado por uma produtora francesa e desenhado de um jeito que lembra bem o dos desenhos japoneses. Repare como ele e seus amigos têm olhos grandes e expressões exageradas, que são comuns nas animações japonesas.

FICHA SECRETA DOS AGENTES

Diana
Ela está sempre por perto para ajudar Martin a sair das enrascadas. Com seu jeito sério e racional, é uma espécie de anjo protetor da turma. A garota costuma pensar bastante antes de tomar qualquer atitude, uma característica que faz toda a diferença na hora de resolver as investigações. Além disso, na escola, é quem tira as notas mais altas.

Martin
Ele tem 16 anos e sempre foi muito ligado em histórias fantásticas. Sua imaginação não tem limites e isso o ajuda bastante durante as investigações. Ele consegue adivinhar o que o inimigo está pensando e encontrar sinais que passariam despercebidos. Por outro lado, às vezes se mete em encrencas.

Java
É o amigo de todas as horas dos dois irmãos. Olhando para ele, dá para notar que é um cara fortão, que sempre protege Martin e Diana de qualquer monstrengo ou esquisitice. Você diria que Java foi um homem das cavernas que viveu muitos mil anos atrás?

Billy
Esse simpático ET verde trabalha para a organização e é um grande fã de Martin, mas nem sempre acompanha o grupo nas aventuras. Billy vive de olho em tudo e muitas vezes tem informações importantes para solucionar os enigmas da história.

Você tem faro de detetive?

Descubra se leva jeito para desvendar mistérios.

Alguém esteve aqui!
Como você sabe?
Não tem nada bagunçado!

JEAN GALVÃO

1 De que tipo de histórias você mais gosta?

- A Aventura.
- B Suspense.
- C Comédia.

2 Se alguém entra no seu quarto, você:

- A Logo nota, pois as pessoas sempre deixam pistas e vestígios.
- B Só repara se encontrar algo fora do lugar.
- C Nunca percebe.

3 Você entra no quarto e vê que a sua mochila que vive fechada está com o zíper aberto. Você:

- A Fecha o zíper e não pensa no assunto.
- B Acha esquisito, mas logo esquece.
- C Começa a imaginar que alguém o está investigando.

4 Que brincadeira você prefere?

- A Detetive.
- B Esconde-esconde.
- C Queimada.

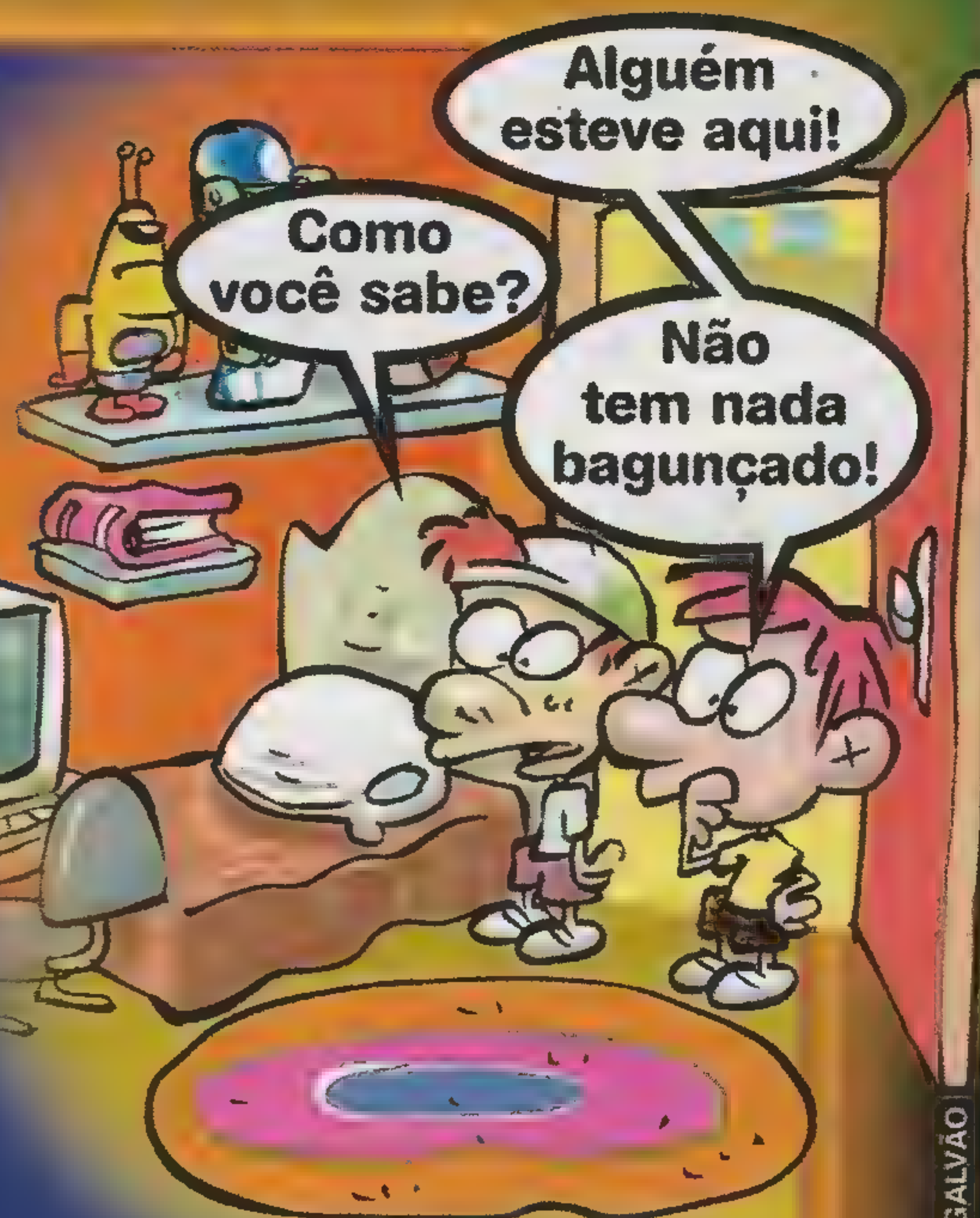
5 Um pacote de biscoito some do armário. Você:

- A Vai logo verificar se tem outro pacote.
- B Contenta-se em comer outra coisa.
- C Fica de olho em todo mundo e vai atrás de pistas para ver quem comeu os biscoitos.

6 A turma volta para a sala depois do intervalo e encontra na lousa um recado em código. Qual sua reação?

- A Acha que talvez tenha sido alguém de outra classe.
- B Fica curioso na hora, mas depois esquece.
- C Decide por conta própria investigar o caso.

SOME OS PONTOS

	A	B	C
1	1	2	0
2	2	1	0
3	0	1	2
4	2	1	0
5	1	0	2
6	1	0	2

RESULTADO

De 0 a 4 pontos

Parece que investigar e desvendar mistérios não é o seu forte. Você deve ter outras habilidades e poderia entrar para o grupo de Martin como aprendiz.

De 5 a 8 pontos

Você é bastante curioso e pode levar jeito para ser um bom detetive. Depois de um tempo acompanhando a turma do desenho, com certeza estaria preparado para o desafio.

De 9 a 12 pontos

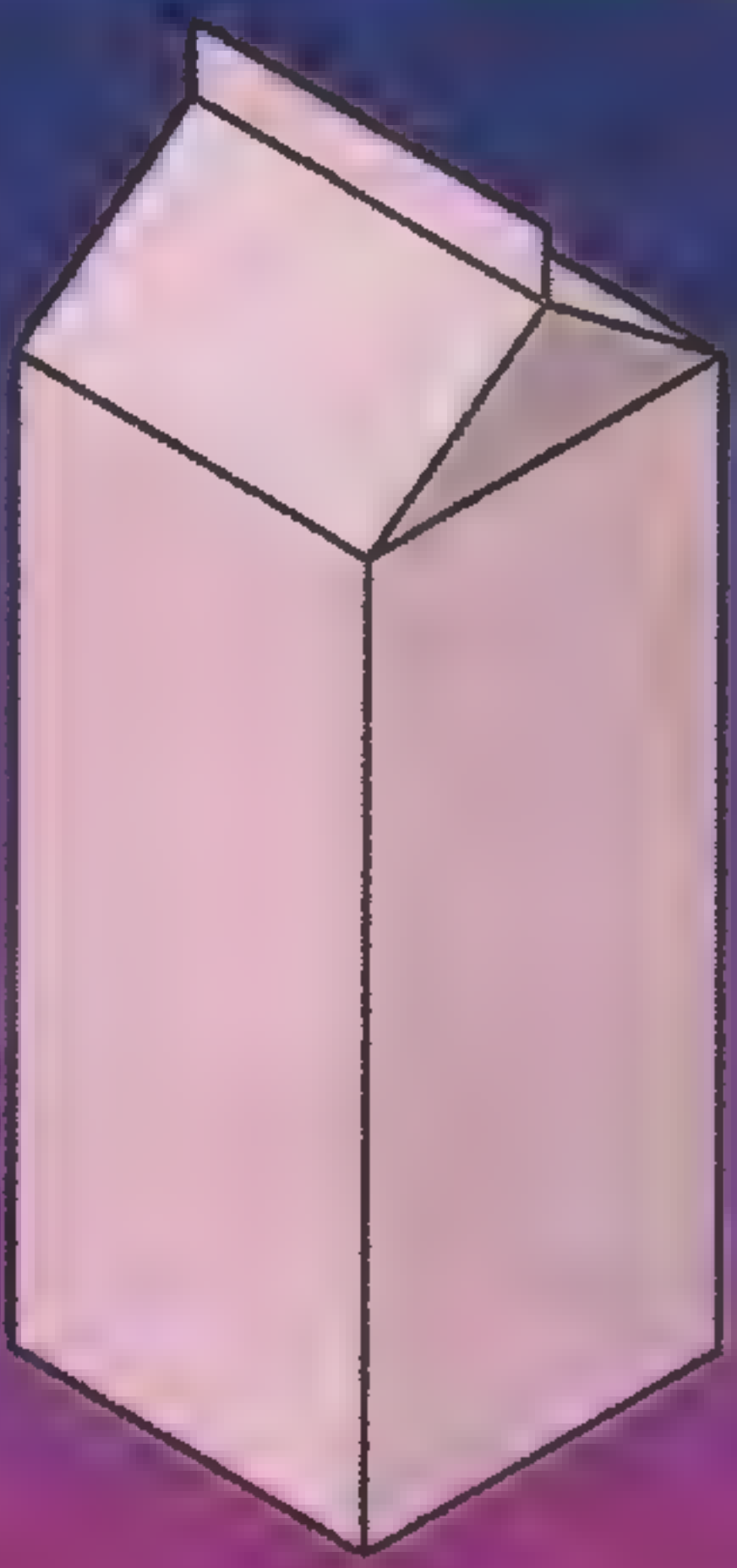
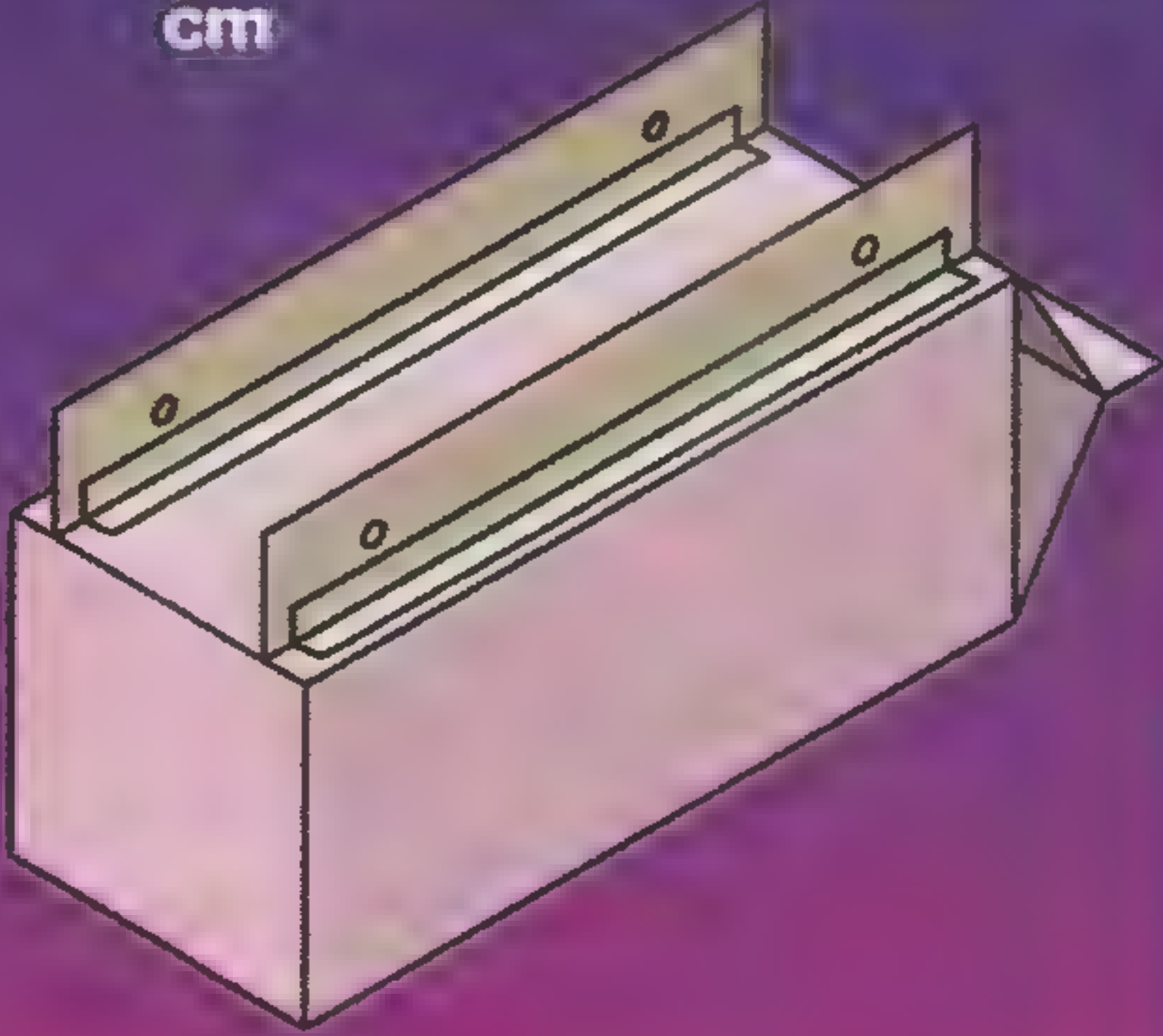
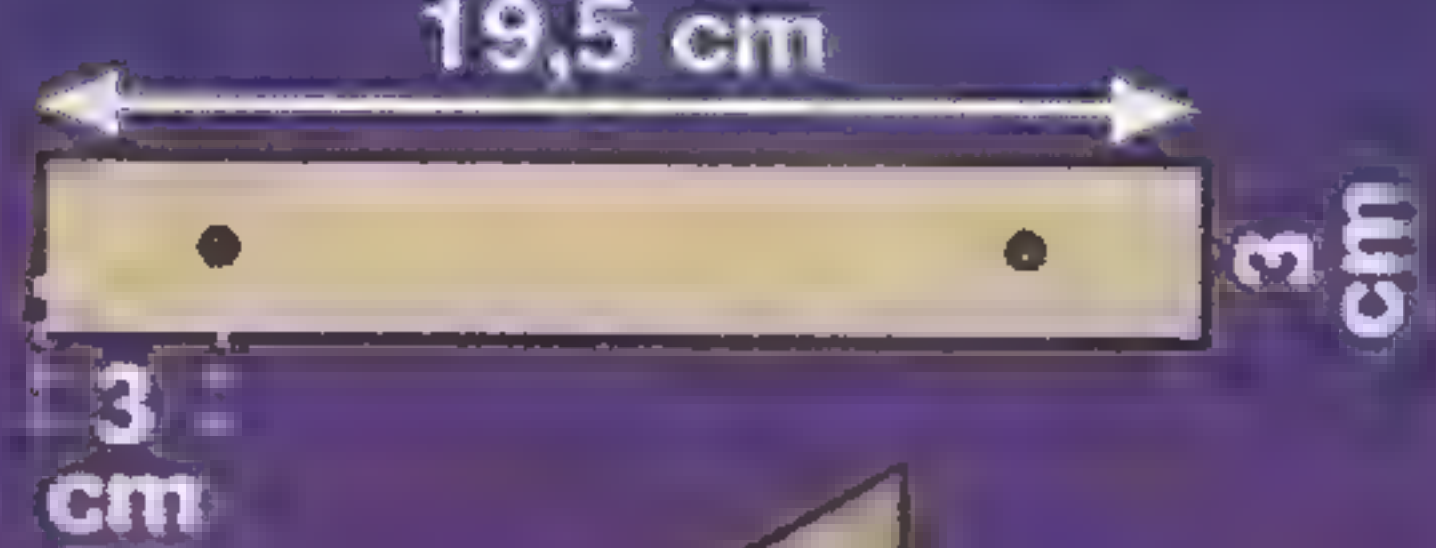
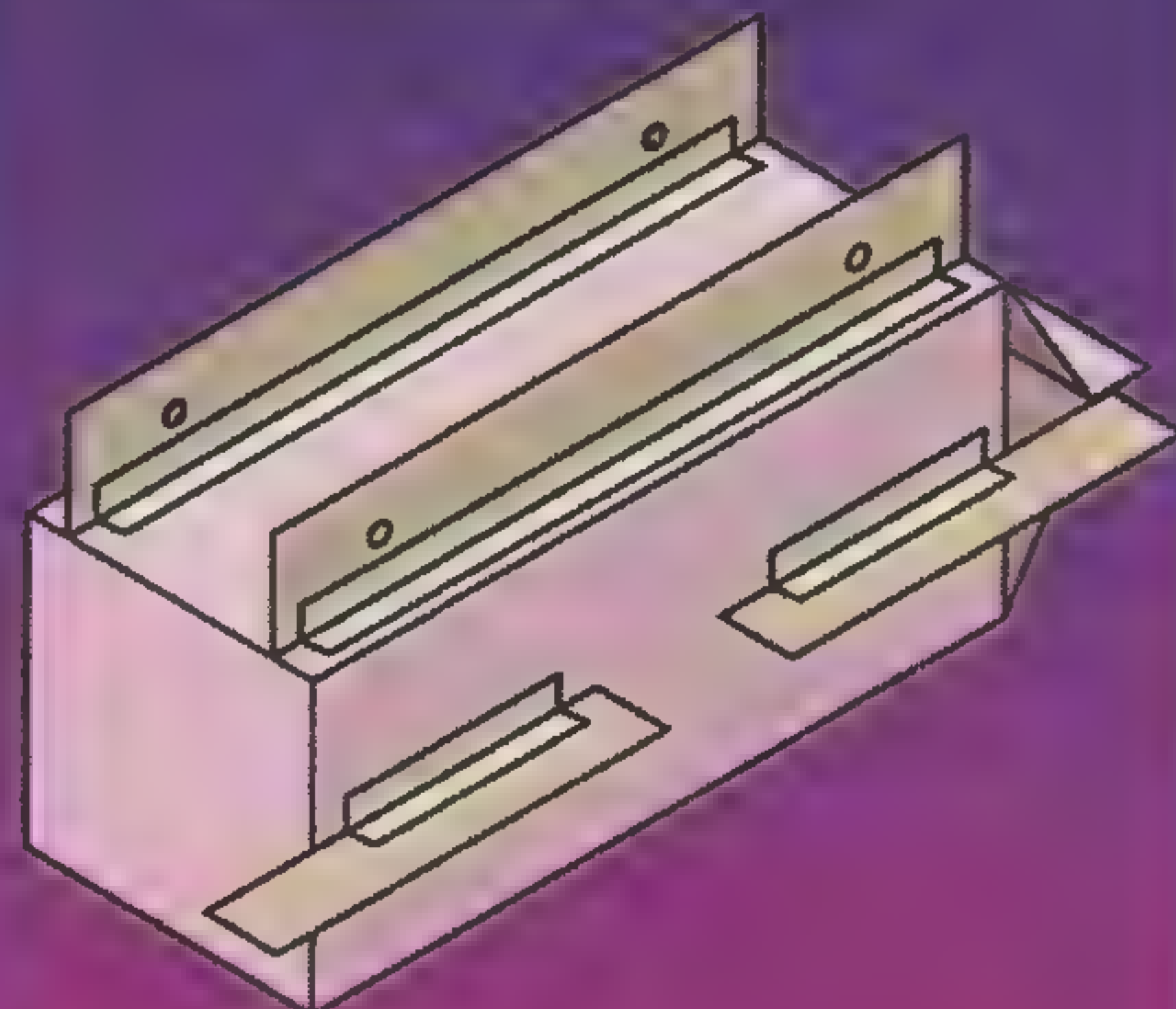
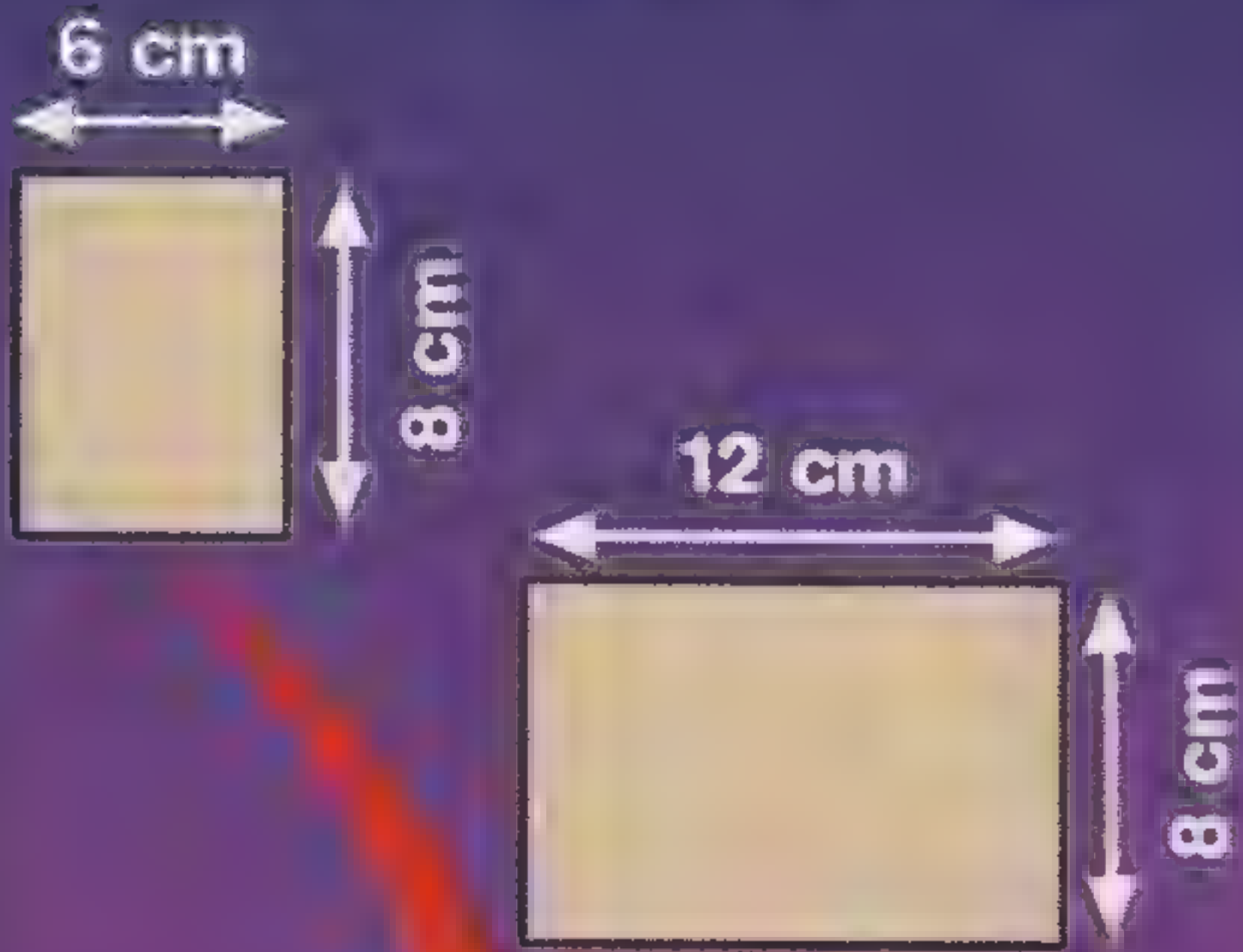
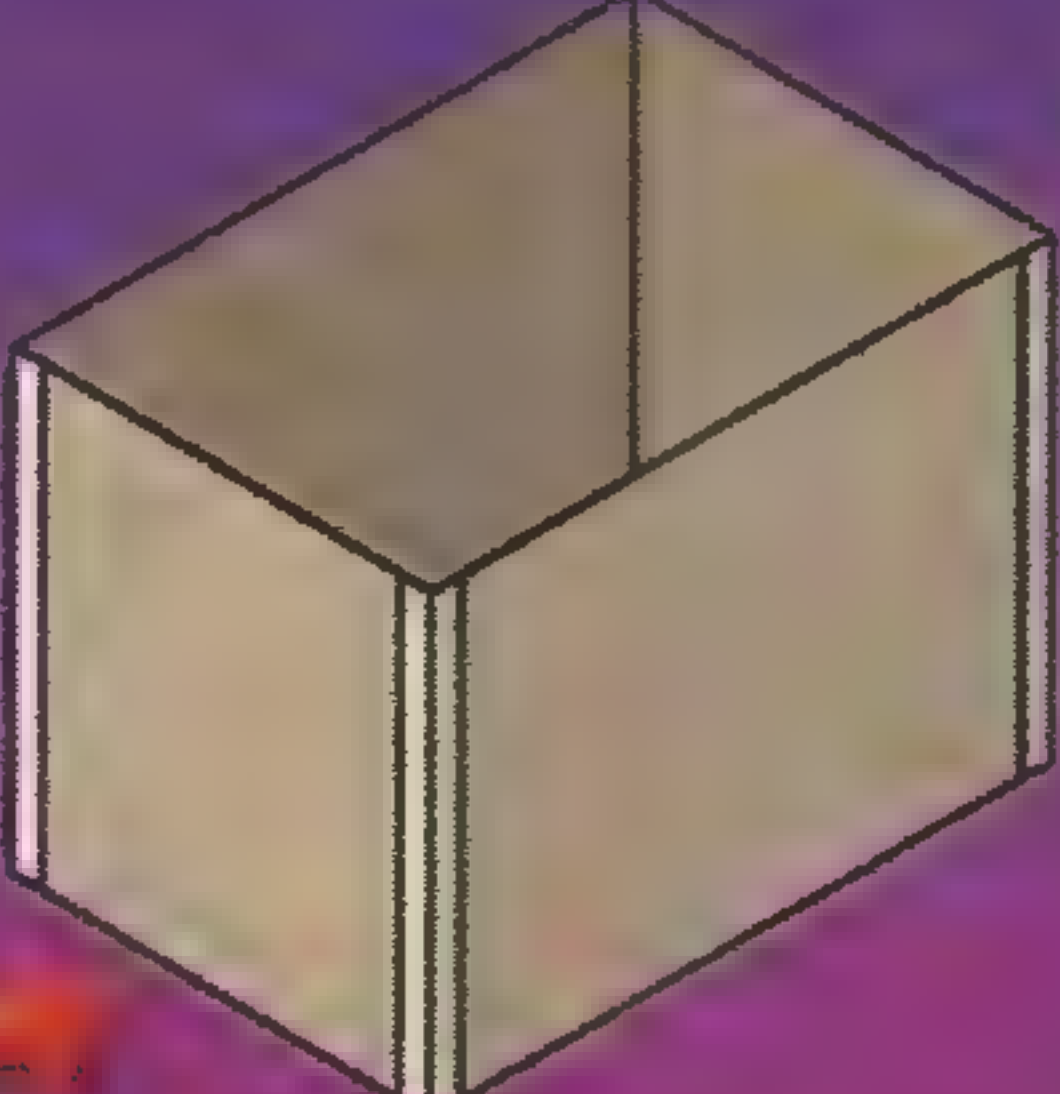
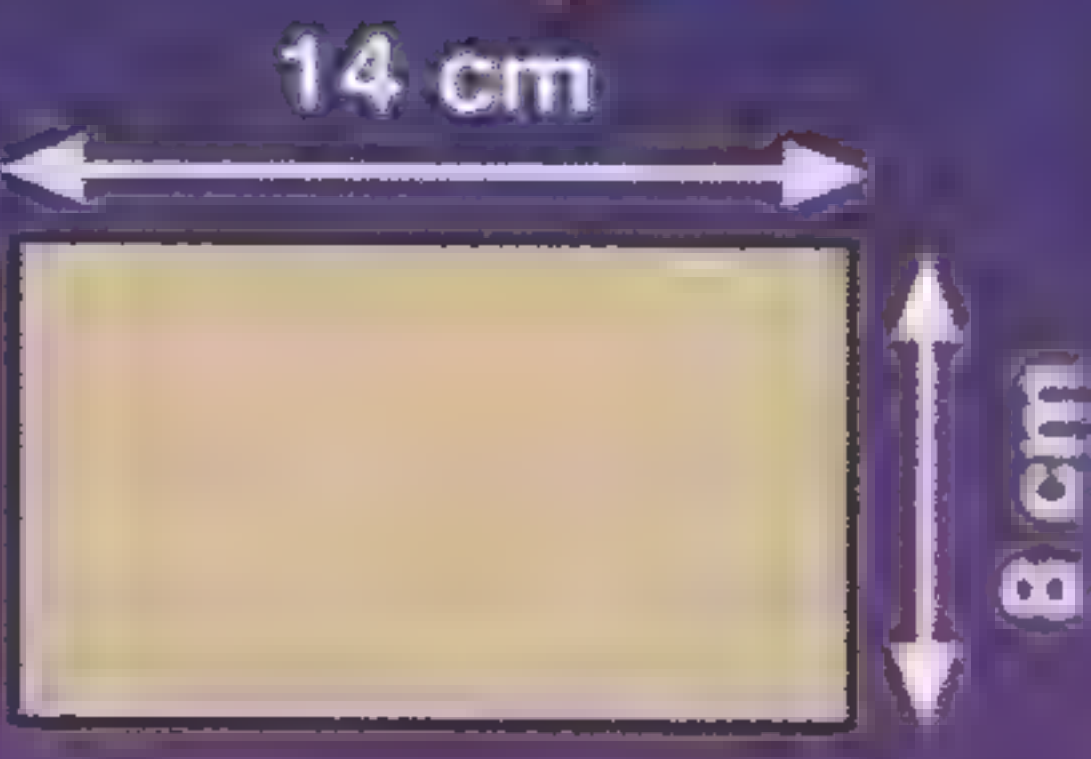
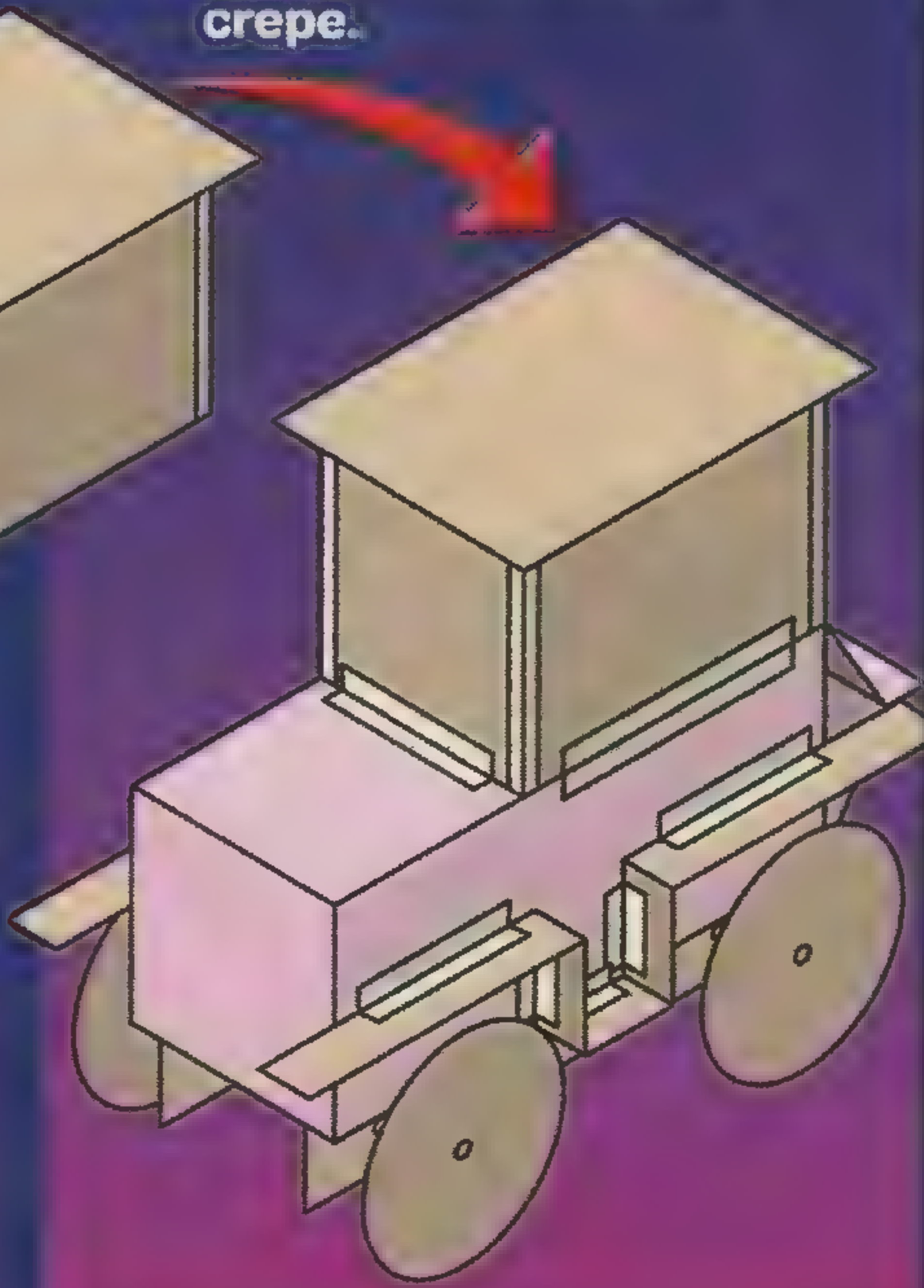
Investigar acontecimentos estranhos é com você mesmo. Com certeza você seria um grande companheiro para Martin. Só não vale exagerar e começar a enxergar mistérios por toda a parte, certo?

Um carrão

Monte um calhambeque e faça uma exposição

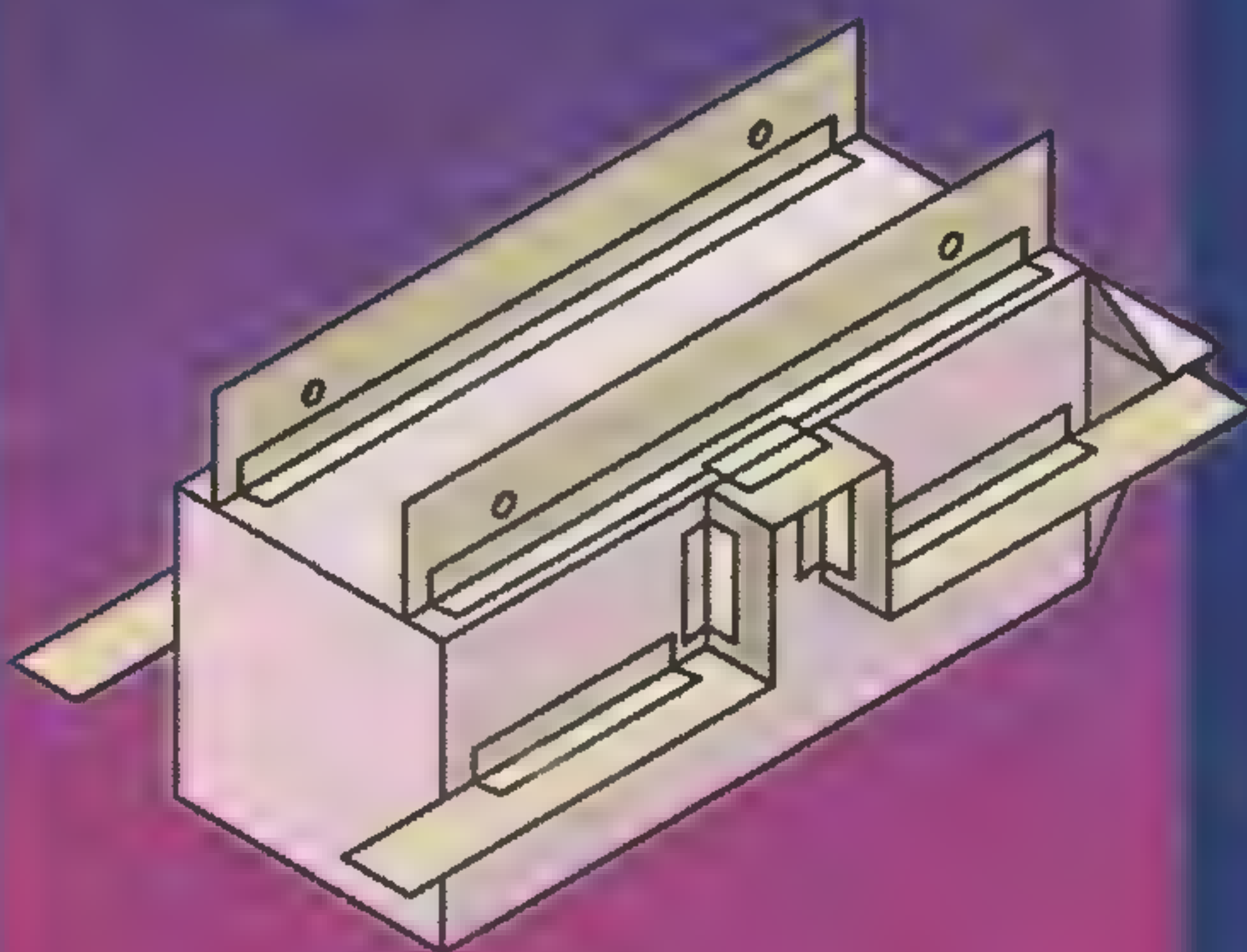
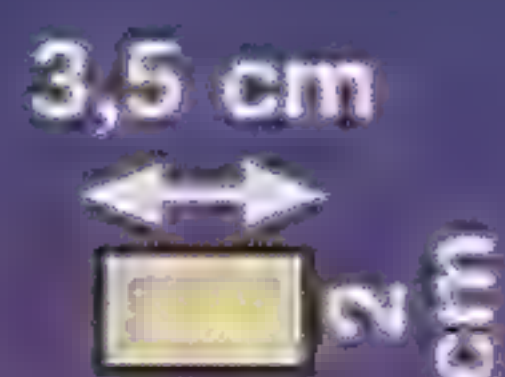
Você vai precisar de:

- 1 embalagem de iogurte de 1 litro
- papelão
- fita crepe
- 1 vareta
- 1 canudinho
- 2 tampas de creme dental

Lave a embalagem e feche a abertura com fita crepe.

1 Recorte dois suportes de papelão seguindo as medidas. Com uma tampa de caneta, fure as pontas como indicado. Fixe os suportes com fita crepe em cima da embalagem.

2 Para os pára-lamas, recorte no papelão quatro retângulos seguindo as medidas. Com fita crepe, cole dois em cada lateral, deixando 3 centímetros de cada ponta para fora.

6 Para a cabine, recorte no papelão quatro retângulos, dois maiores e dois menores. Una todos com fita crepe. Dobre e feche com a fita.

7 Depois, recorte no papelão o teto e cole-o sobre a cabine.

8 Cole a cabine sobre a embalagem com fita crepe.

todo seu

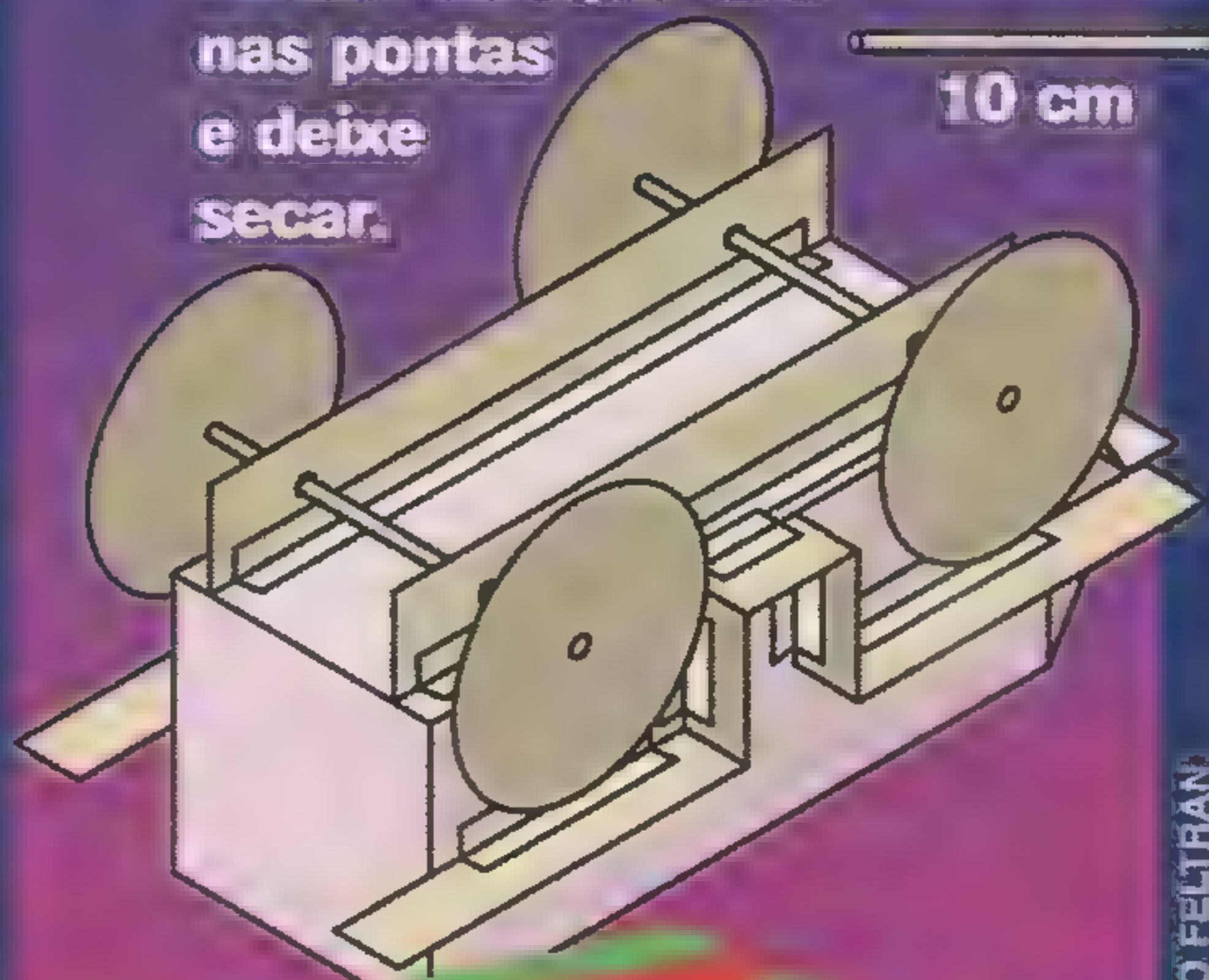
de carros antigos com a turma.

3 Recorte no papelão seis retângulos seguindo as medidas. Com a fita, cole três entre os pára-lamas, formando um "U".

3,5 cm
2 cm

4 Recorte quatro rodas no papelão seguindo as medidas. Com a tampa da caneta, fure as rodas no centro. Corte dois pedaços de vareta com 10 centímetros cada.

8 cm

5 Passe as varetas pelos furos dos suportes e encaixe as rodas. Coloque cola nas pontas e deixe secar.

10 cm

9 Pinte o carro com tinta branca. Deixe secar bem. Pinte tudo com tinta colorida e desenhe as janelas e os detalhes.

Cole 1 cm de canudinho na frente...

...e as duas tampas para fazer os faróis.

PRODUÇÃO: MARCUS FABIANO LOPES / FOTO: LEO FELTRAN

www.recreionline.com.br

CIRCOMIX

VIAJANDO PELA AUSTRÁLIA
Entre em Mapa e saiba o que os ETs descobriram sobre o sexto maior país do mundo.

A BAILARINA
Ela rodopia e faz acrobacias. Em Personagens, leia curiosidades sobre Rosita.

VOCÊ CONHECE O CUCABURRA?
Clique em Bichos e veja também o ornitorrinco, o canguru e outros animais australianos.

BRINQUE DE FAZER XILOGRAVURA
Imprima desenhos usando bandejinhas de isopor.

FOLCLORE DOS VIKINGS
Divirta-se com lendas sobre esses antigos aventureiros do mar.

OS BONS DE RIMA

Se você que é inteligente quer saber o que é cordel, chame logo toda a gente e venha ler este papel.

Quem faz poesia de cordel transforma qualquer assunto em verso. Pode ser a chegada do homem à Lua, a vitória na Copa do Mundo ou o casamento do Lampião com a Maria Bonita.

O cordel hoje é um tipo de poesia bem brasileira, mas ele começou na Europa e foi trazido pelos colonizadores portugueses. Aqui a arte virou uma tradição da Região Nordeste. São histórias longas, às vezes divertidas, às vezes tristes, sempre contadas na forma de versos rimados.

As rimas são fáceis e os poemas muitas vezes têm erros de português, porque nem todos os poetas que escrevem cordel foram à escola. Mesmo assim as estrofes são cheias de graça e imaginação.

Eu vou contar uma história
Dum pavão misterioso,
Que levantou vôo da Grécia,
Com um rapaz corajoso,
Raptando uma condessa,
Filha dum conde orgulhoso.

Tinha cauda como leque,
As asas como pavão,
Pescoço, cabeça e bico
Lavanca, chave e botão,
Voava igualmente ao vento
Para qualquer direção.

ROMANCE DO PAVÃO MISTERIOSO
(José Camelo de Melo)

Este poema conta a história de um rapaz que constrói uma máquina voadora em forma de pavão para chegar perto de sua amada, que vivia presa em um castelo.

Poesia no cordão

Esse tipo de poesia se espalhou pelo sertão nordestino na voz dos cantadores e depois passou a ser impresso em folhetos de papel. Foi chamado de cordel porque antigamente os livrinhos eram vendidos nas ruas e feiras pendurados em cordões.

Os poemas tinham estrofes de seis versos e, no começo, só falavam de princesas encantadas, heróis valentes e bichos falantes. Com o tempo passaram a falar também de assuntos atuais, como eleições, secas, enchentes e até de descobertas científicas.

Como os sertanejos viviam isolados de tudo, muitas vezes, eles ficavam sabendo das notícias pelos cantadores ambulantes, que iam passando pelas vilas com suas violas e contavam as novidades por meio de versos musicados. Outro jeito de levar as informações eram os folhetos de cordel.

Como os jornais, o rádio, a televisão e a internet estão em todo lugar, muita gente pensou que o cordel fosse desaparecer. Nada disso. Ele continua informando e divertindo as pessoas com temas atuais como o futebol, a vida dos artistas e as confusões da política.

CAPAS BACANAS

As gravuras das capas dos folhetos de cordel são bem diferentes. Em geral, são desenhos simples feitos com uma técnica chamada de xilogravura.

Os desenhos são esculpidos em um pedaço de madeira, que recebe uma camada de tinta, e depois são transferidos para o papel. Esse tipo de impressão é bem antigo. As xilogravuras de cordel, hoje, são vistas como arte.

ILUSTRAÇÕES: BIRY (cordel) / JEAN GALVÃO (repentistas)

A Recreio com orgulho
Lança para seus leitores
Um desafio de versos
Como fazem os cantadores
Desse nosso Nordeste
Repleto de bons autores.

Solte a sua imaginação e
Escreva um cordel rimado,
Mande para o nosso site
Para que seja publicado.
Mas preste muita atenção:
Só vale verso caprichado.

CLÁUDIO FRAGATA

LABIRINTO

Ajude o repentista a recuperar a sua viola que o cachorro levou.

Resposta na página 42.

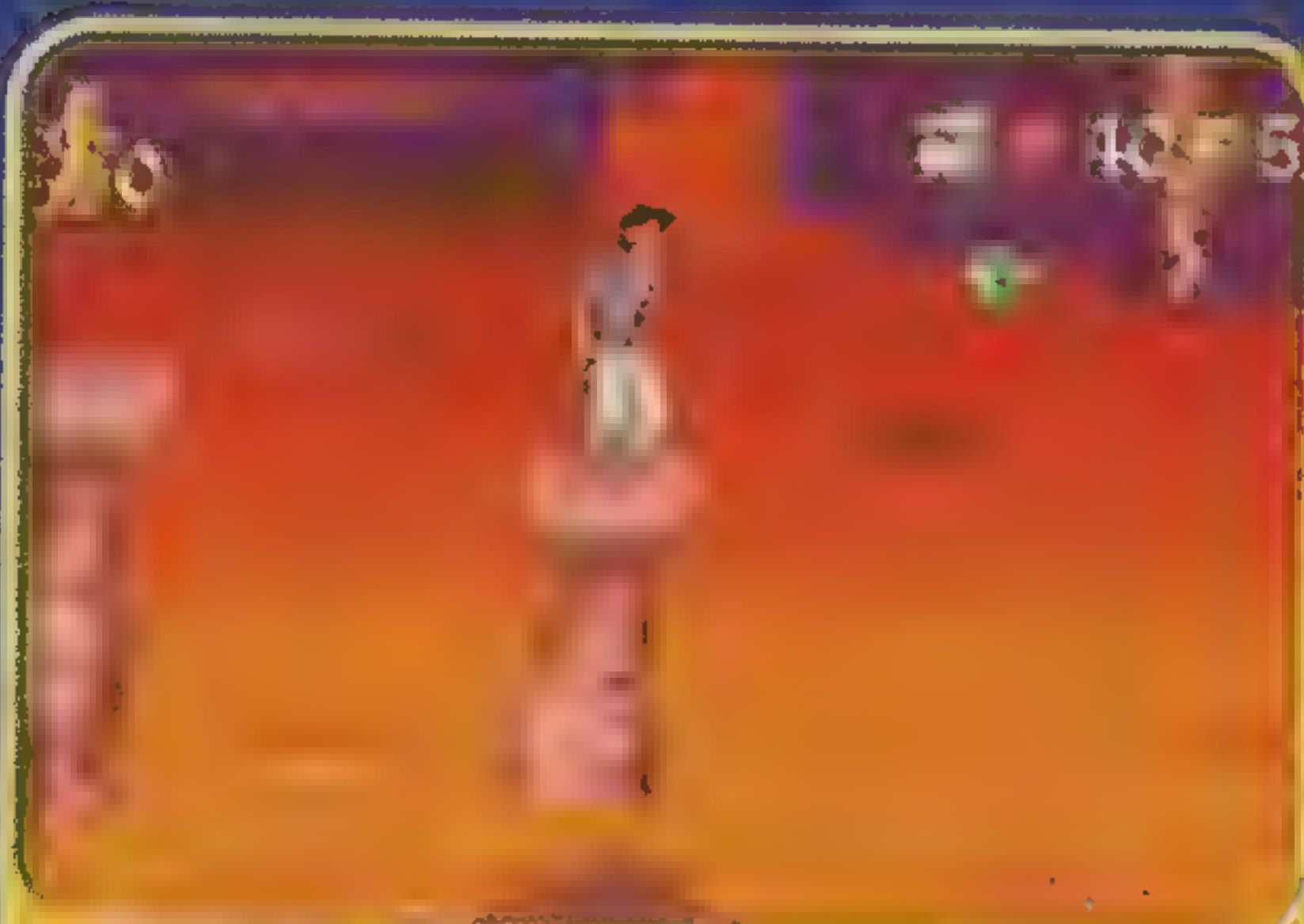
BIRY

Algumas mutações causam a maior confusão!

Ache o gênio e realize seus desejos de aventura em Disney's Aladdin.

Viagem mágica

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

Derrube os vasos para encontrar itens que recuperam energia.

Juntando 100 diamantes, você ganha uma vida extra.

Pendure-se na estalactite e faça balanço para saltar os espinhos.

Salte sobre a cabeça dos homens que ficam nas janelas para ir mais alto.

COMANDOS BÁSICOS

Botão A ▸ saltar.
Botão B ▸ correr.
Botão R ▸ planar (para usar essa técnica, você precisa encontrar a toalha antes).
Botão L ▸ ataque (jogar maçãs).

Você deve conhecer a história do jovem Aladdin, que sai em busca da lâmpada mágica. Em Disney's Aladdin, é você quem assume o controle do personagem e se diverte em aventuras superlegais no Game Boy Advance.

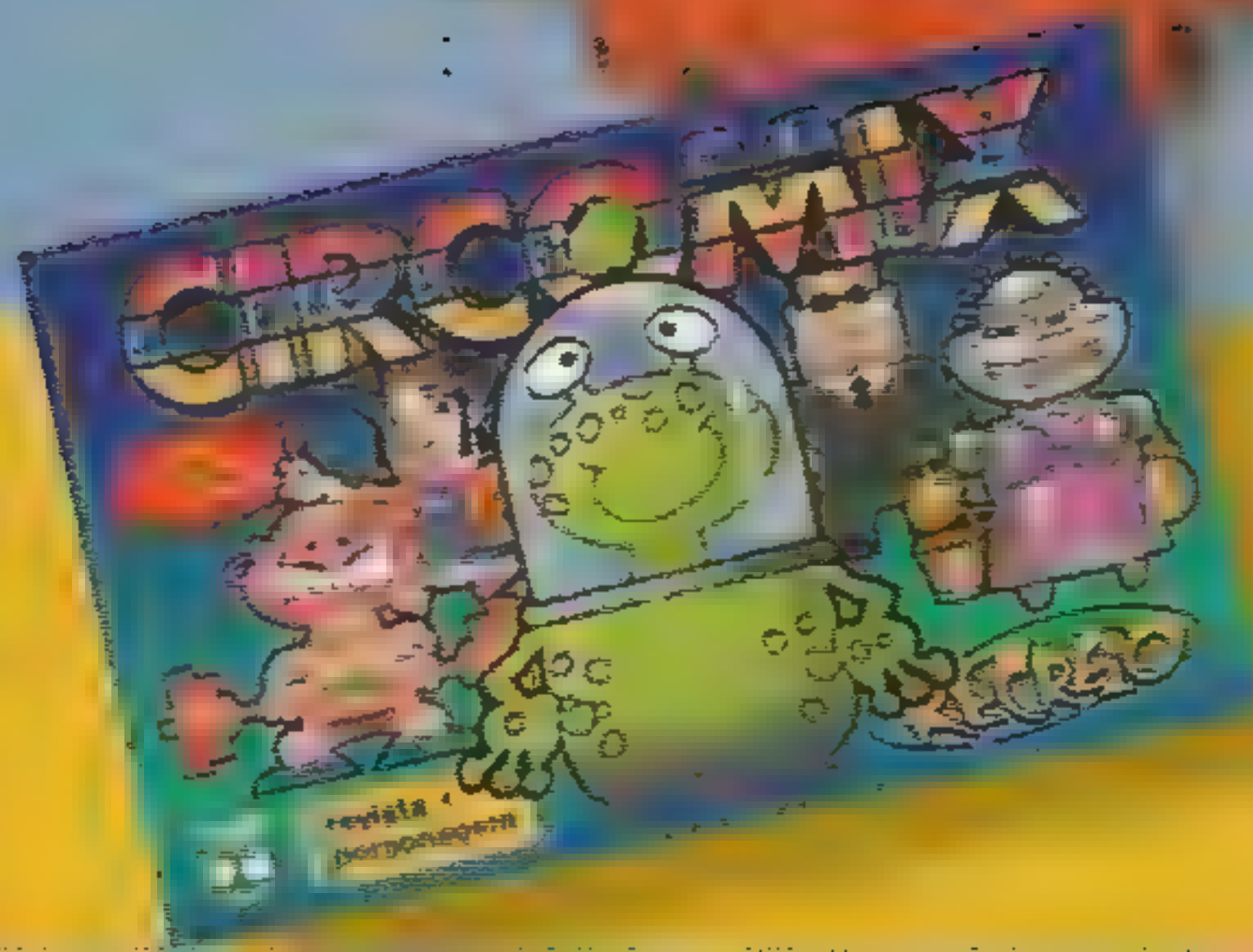
O caminho é longo e, antes de libertar o gênio, Aladdin enfrenta muitos perigos. O pior deles é ter de vencer Jafar, um cara ambicioso e trapaceiro, que quer ficar com os poderes da lâmpada.

Aladdin, no entanto, é bem mais esperto. Ele não é grande nem fortão e não usa armas, mas tem sempre ótimas idéias. Além disso, conta com a ajuda dos amigos Abu e Tapete.

O jogo começa na cidade de Agrabah, com Aladdin saltando sobre barracas. Ele também passa por uma pirâmide arrepiante e pelo mundo dentro da lâmpada.

Para vencer os desafios, o herói pode atirar maçãs, voar de tapete mágico ou flutuar em uma toalha. Ah! E lembre-se de que, além da lâmpada, Aladdin quer conquistar o coração da princesa Jasmine.

Mas todas são uma grande diversão!

Em cada edição um novo personagem! Colecione!

Patrocínio

GUERREIRO

Texto JULIA MOIOLI

Embarque numa aventura pelos oceanos e conheça os vikings

Na Idade Média, era só ouvir falar que os vikings estavam chegando que vilas inteiras davam um jeito de se esconder.

Esses guerreiros eram considerados invasores terríveis, que roubavam as cidades e não temiam nada.

A palavra viking quer dizer pirata em línguas escandinavas antigas e é claro que eles não ganharam essa fama à toa.

Por quase meio século, atacaram vários povos e adoravam lutar, pois achavam que os grandes guerreiros iriam para o paraíso se morressem em uma batalha.

Os vikings guerreavam bastante, mas não queriam conquistar territórios. Quando chegavam a um novo lugar, levavam tudo que podiam e partiam.

Os pesquisadores acreditam que eles faziam isso para conseguir riquezas e alimento, pois viviam em lugares frios onde havia pouca caça e a terra não era boa para a agricultura.

Depois de inúmeras viagens e aventuras, no início do século 11, muitos vikings passaram a seguir a religião cristã e, aos poucos, foram mudando seu jeito de vida e seus costumes.

Aventureiros do mar

Os vikings tornaram-se grandes navegadores porque tinham de viajar pelo mar para encontrar comida e para fazer comércio.

Eles cruzavam longas distâncias e muitos pesquisadores acham que foram os verdadeiros descobridores da América, pois encontraram vestígios de uma vila viking no Canadá.

Ela foi erguida 500 anos antes da chegada de Colombo à América. Provavelmente, os vikings abandonaram a vila em pouco tempo, devido a conflitos com os índios da região.

ILUSTRAÇÕES: CRIS EICH & JEAN-CLAUDE e LUIS IRIA/Revista Superinteressante (barco).

CONSULTORIA: JOHNNI LANGER, (professor de história da Universidade do Contestado de Santa Catarina).

Matéria sugerida pelo leitor Matheus Gabriel Santos Freitas, de Itaí, São Paulo.

S DO MAR

um povo que adorava uma briga.

Os vikings viveram entre os anos 750 a 1100 depois de Cristo, onde hoje ficam a Dinamarca, a Suécia e a Noruega.

Todos a bordo

Os vikings faziam dois tipos de barco: o **knorr**, mais rápido e leve, que era usado para transportar mercadorias, como tecidos, jóias e especiarias, e o **drakkar**, maior e mais lento, que servia para grandes viagens e para guerras.

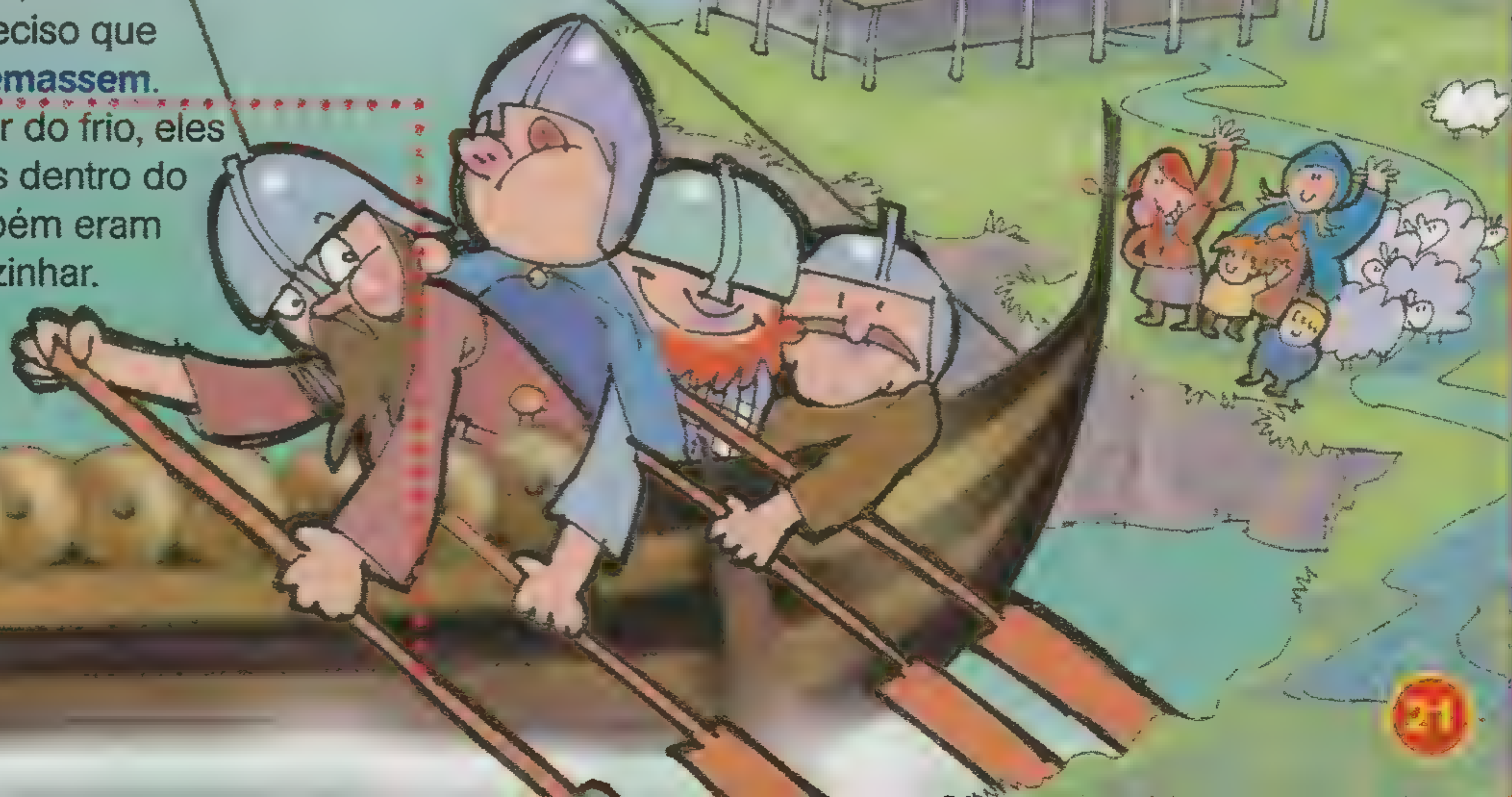
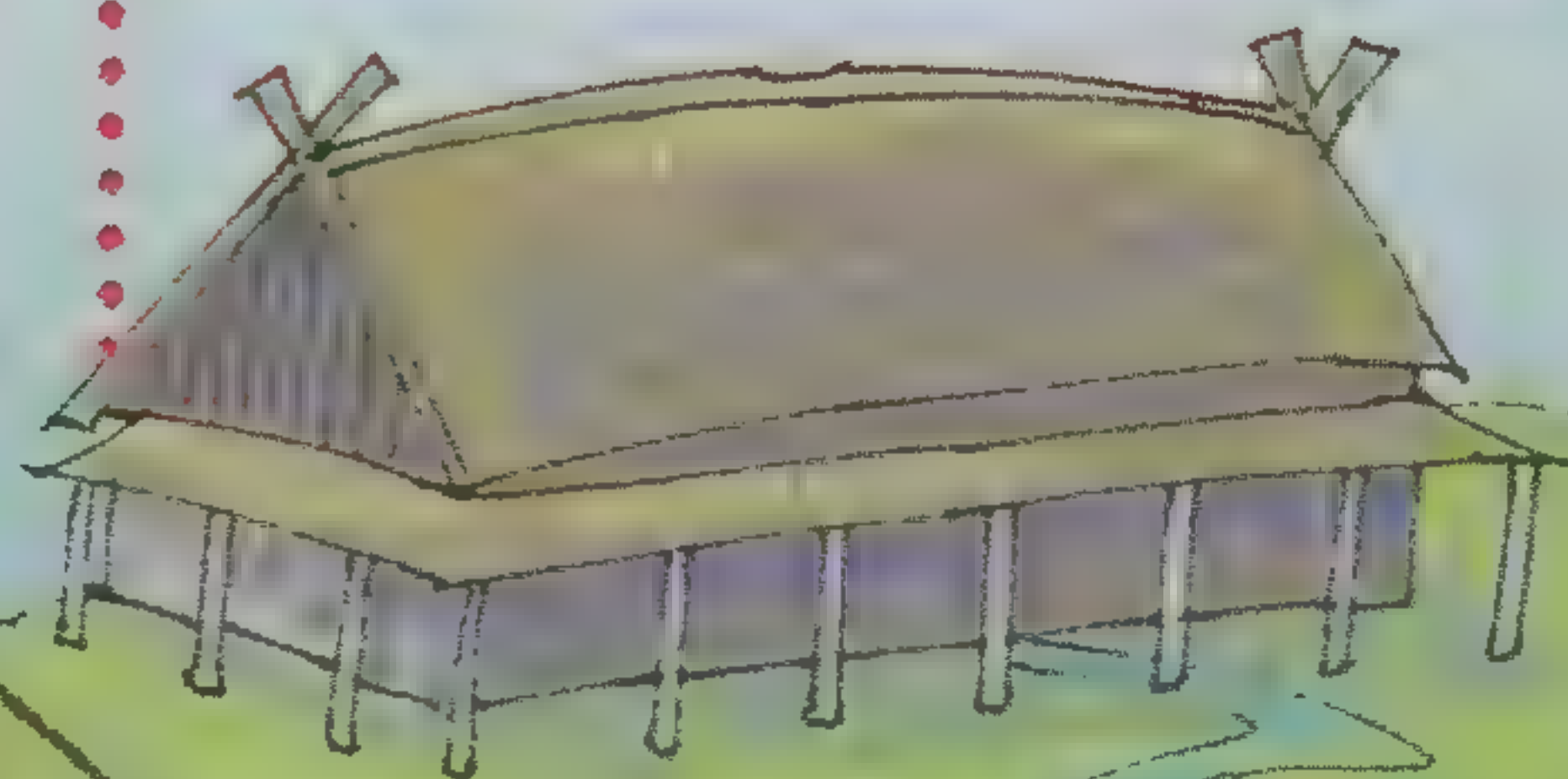
O drakkar era de madeira de pinho, forte e resistente à umidade, e tinha **velas** de lã coloridas, tecidas pelas mulheres. Na frente do barco, geralmente havia uma escultura da cabeça de um dragão para afastar os espíritos do mal.

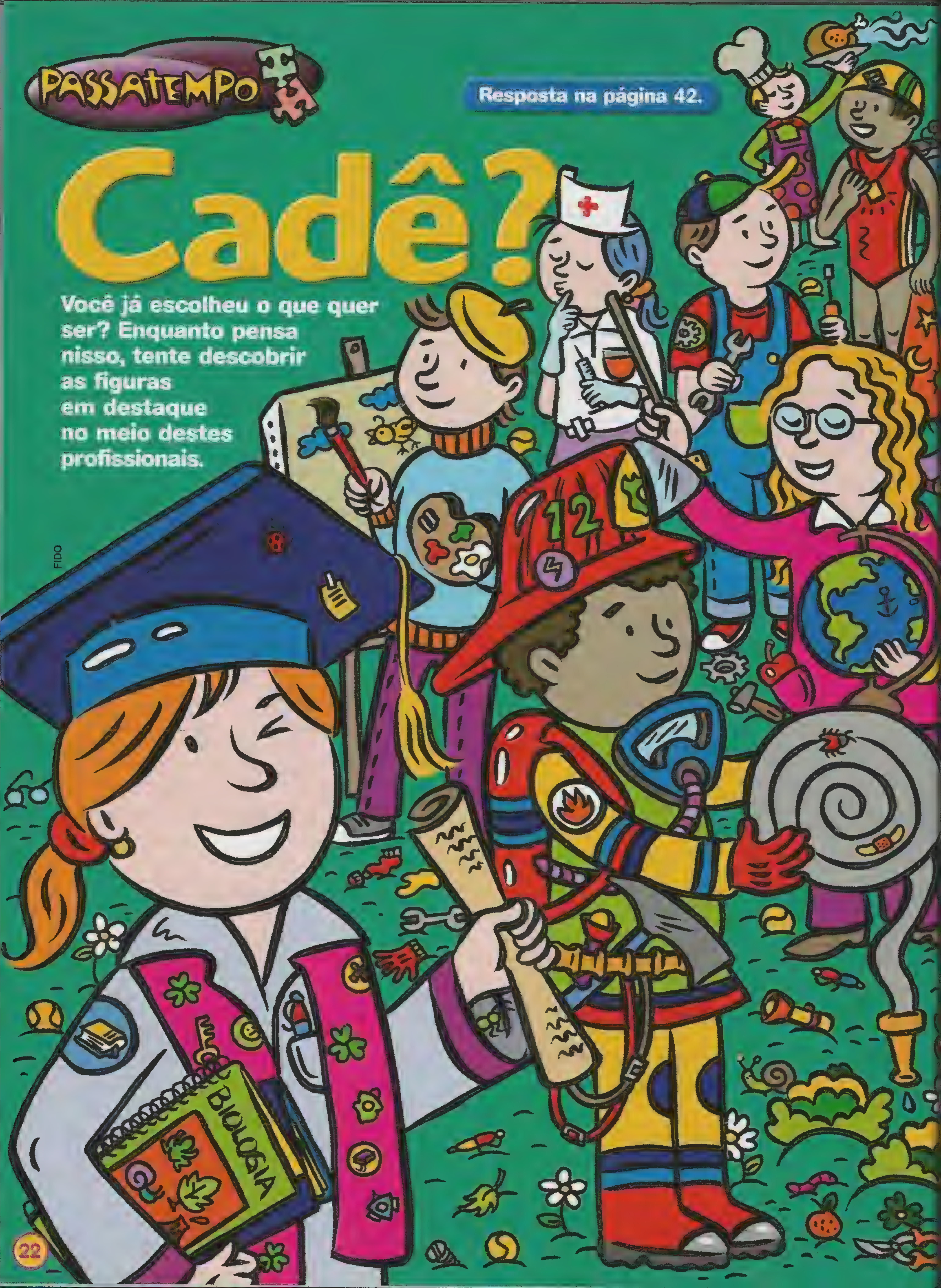
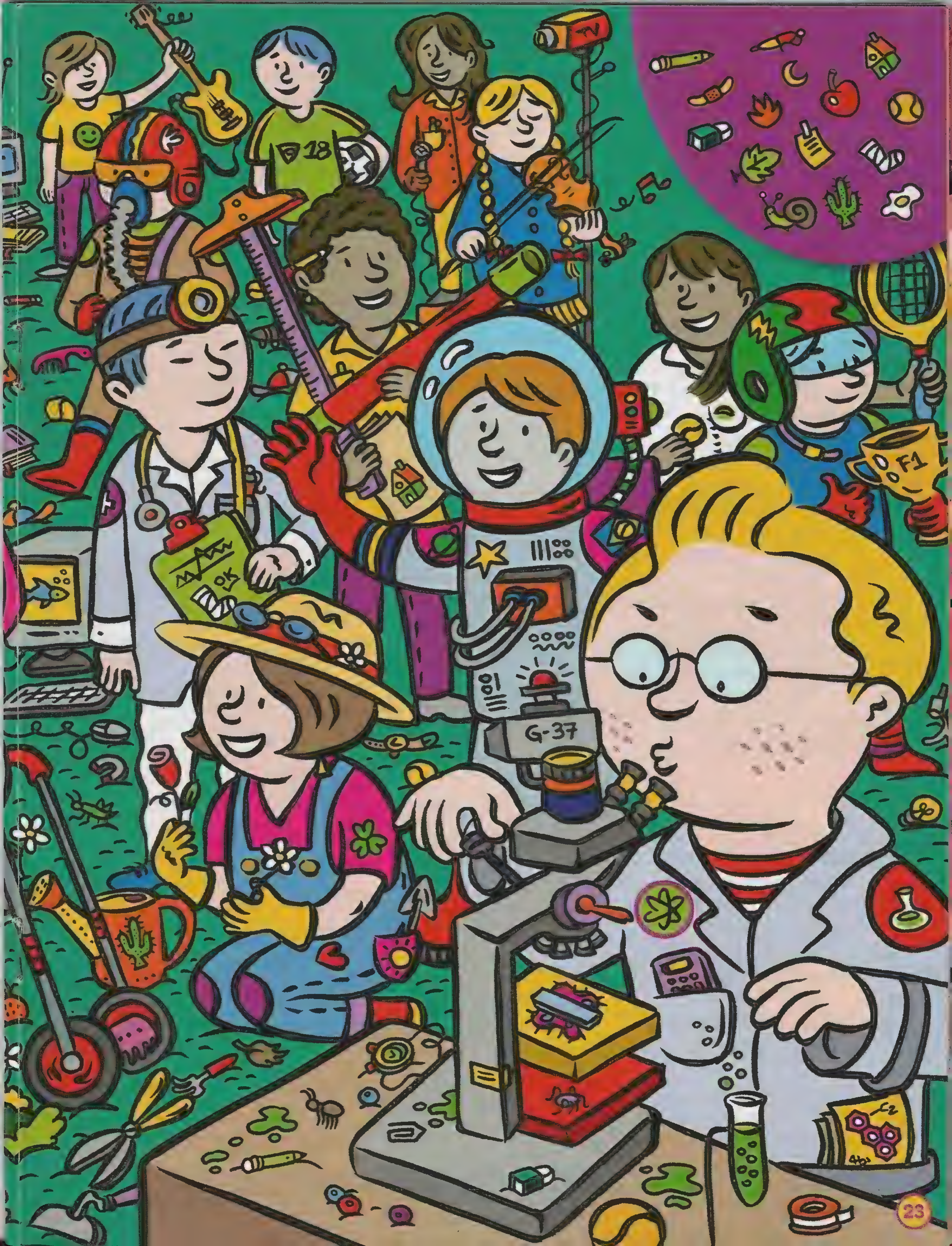
Para mover o drakkar, grande e pesado, além do vento era preciso que os tripulantes **remassem**. Para se proteger do frio, eles faziam fogueiras dentro do barco, que também eram usadas para cozinhar.

Festas e bom humor

Esse povo se dividia em grupos chamados clãs. Eles costumavam morar em fazendas e suas casas de madeira ou de pedra quase sempre tinham apenas **um cômodo**, que era um grande salão, sem divisões de quarto ou cozinha. Um homem podia se casar com várias mulheres, mas a primeira esposa era sempre a mais importante. Os vikings adoravam festas e eram muito bem-humorados. Celebravam casamentos e outras datas especiais com bastante comida e diversão. Eles gostavam de competições, como luta livre, jogo de peteca e de bola, arco-e-flecha e esgrima. Também tinham jogos de tabuleiro, parecidos com o xadrez.

Você sabia que...

- **Os vikings nunca usaram capacetes com chifres? A lenda de que exibiam esse tipo de acessório surgiu em uma ópera e ficou famosa. Na verdade, usavam capacetes simples de metal.**
- **O maior barco viking já encontrado tinha 36 metros de comprimento e nele cabiam cerca de 100 pessoas?**
- **Esse povo tinha tanto respeito pelos poetas como pelos guerreiros? Eles adoravam as histórias sobre suas grandes conquistas que eram contadas em forma de poemas.**
- **Eles tinham uma escrita própria usando símbolos chamados de runas?**

PASSATEMPO
Resposta na página 42.
Cadê?
Você já escolheu o que quer ser? Enquanto pensa nisso, tente descobrir as figuras em destaque no meio destes profissionais.
FIDO
12
BIOLOGIA

TV
18
OK
F1
G-37

UMA AVE

Saiba mais sobre o cuco, a ave que tem o canto mai

Talvez você nunca tenha visto um pássaro como esse de perto, mas com certeza já ouviu falar do seu canto ou viu uma miniatura dele saindo de um relógio, anunciando o tempo de hora em hora.

O cuco existe de verdade e é muito comum na África, Ásia e Europa. Ele faz um som parecido com "cuco" quando canta e por isso é chamado assim.

Essa ave tem penas azul-acinzentadas na cabeça e no peito. A barriga é branca com faixas pretas.

Ele vive solitário em bosques e, quando voa, parece um gavião com suas asas pontudas bem abertas.

O TRUQUE DA MÃE-CUCO

Entre agosto e setembro, quando começa a esfriar na Europa, os cucos viajam até a África, Índia e Indonésia. Em março, eles voltam para casa e machos e fêmeas se encontram para namorar.

As mães-cuco nunca fazem ninhos. Elas esperam que outros pássaros se afastem de seus ninhos e largam seus ovos no meio dos das outras espécies.

A fêmea do cuco coloca de 12 a 15 ovos, cada um em um ninho diferente.

Quase sempre, o ovo do cuco é maior do que os outros e traz um filhote apressado que é o primeiro a nascer.

A fêmea que fez o ninho acha que o filhote do cuco é seu e cuida dele, trazendo comida.

Ao sair do ovo, o bebê-cuco não tem penas nem enxerga, mas cresce rápido e logo fica maior que a mãe adotiva. Muitas vezes, o grandalhão joga os outros ovos para fora do ninho, ganhando toda a atenção da fêmea. Os cientistas acham que ele faz isso para garantir sua sobrevivência, já que precisa de mais comida para se desenvolver.

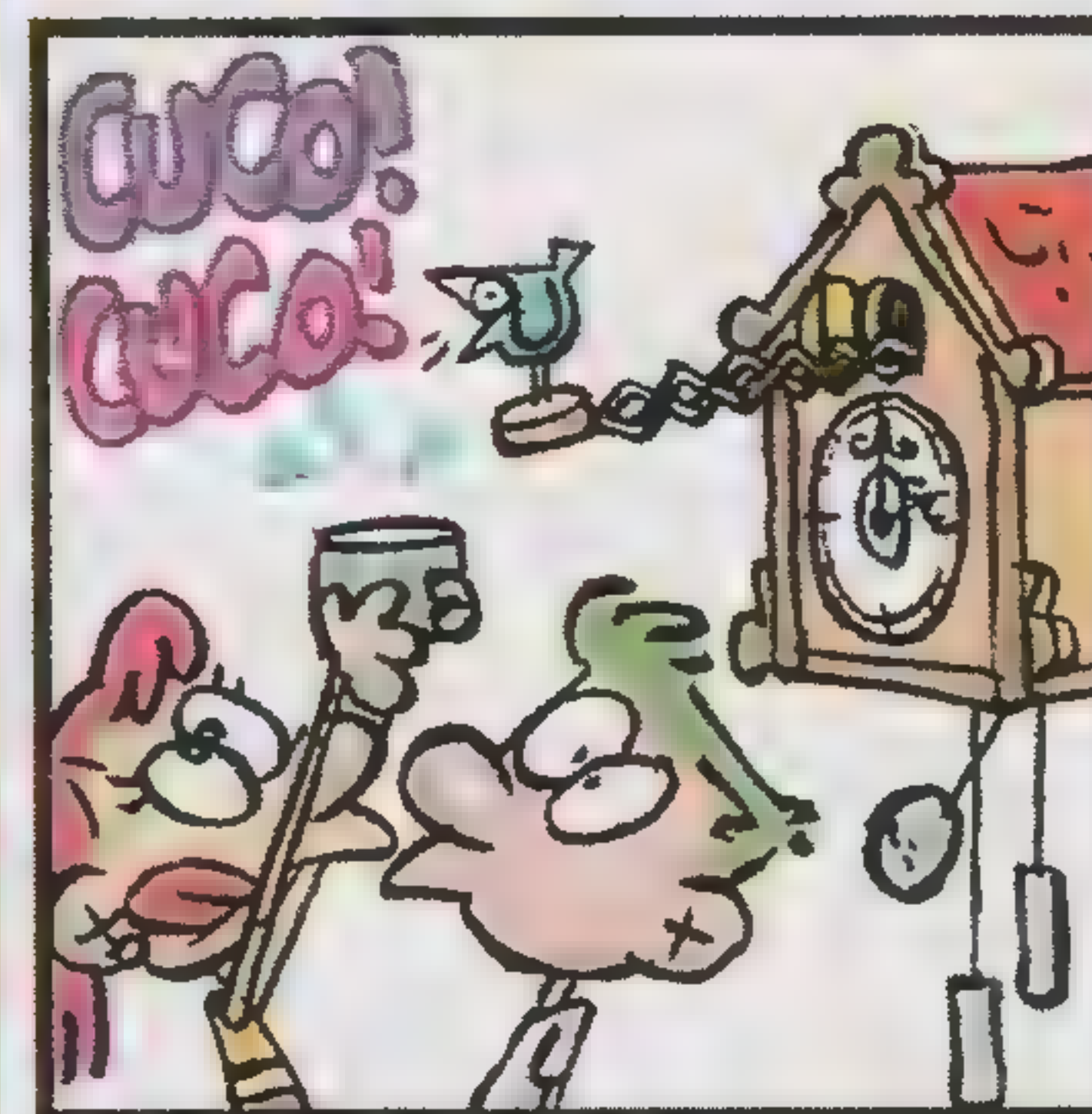
DA HORA

famoso do mundo.

Você sabia que
o nome do cuco é parecido
em vários idiomas? Veja só:
Japonês ▸ *kakkou kakkou*
Alemão ▸ *kuckuck*
Hebraico ▸ *kuku*
Russo ▸ *ku-ku*

A ficha do bicho

Tamanho ▸ cerca de 30 centímetros de comprimento.
Alimentação ▸ insetos, larvas, aranhas e pequenos lagartos.
Incubação do ovo ▸ cerca de 12 dias.
Tempo de vida ▸ entre 8 e 10 anos.
Onde vive ▸ na Europa, na África e na Ásia.

FOTOS: CORBIS/STOCKPHOTOS

Que horas são?

Em 1730, um artesão que morava perto da Floresta Negra, na Alemanha, fabricou o primeiro relógio que imitava o canto do cuco. Ele escolheu esse som porque achava que era um sinal de alegria, já que a chegada dos cucos à região anunciava o início da primavera.

Muito tempo depois, em 1870, surgiram os modelos em forma de casinha, com um pássaro que saía pela porta e marcava as horas. Hoje há relógios-cuco no mundo inteiro.

OLHE DE NOVO!

Nem tudo é o que parece ser! Algumas imagens conseguem confundir o nosso cérebro. Lembre-se disso e divirta-se com estes desenhos.

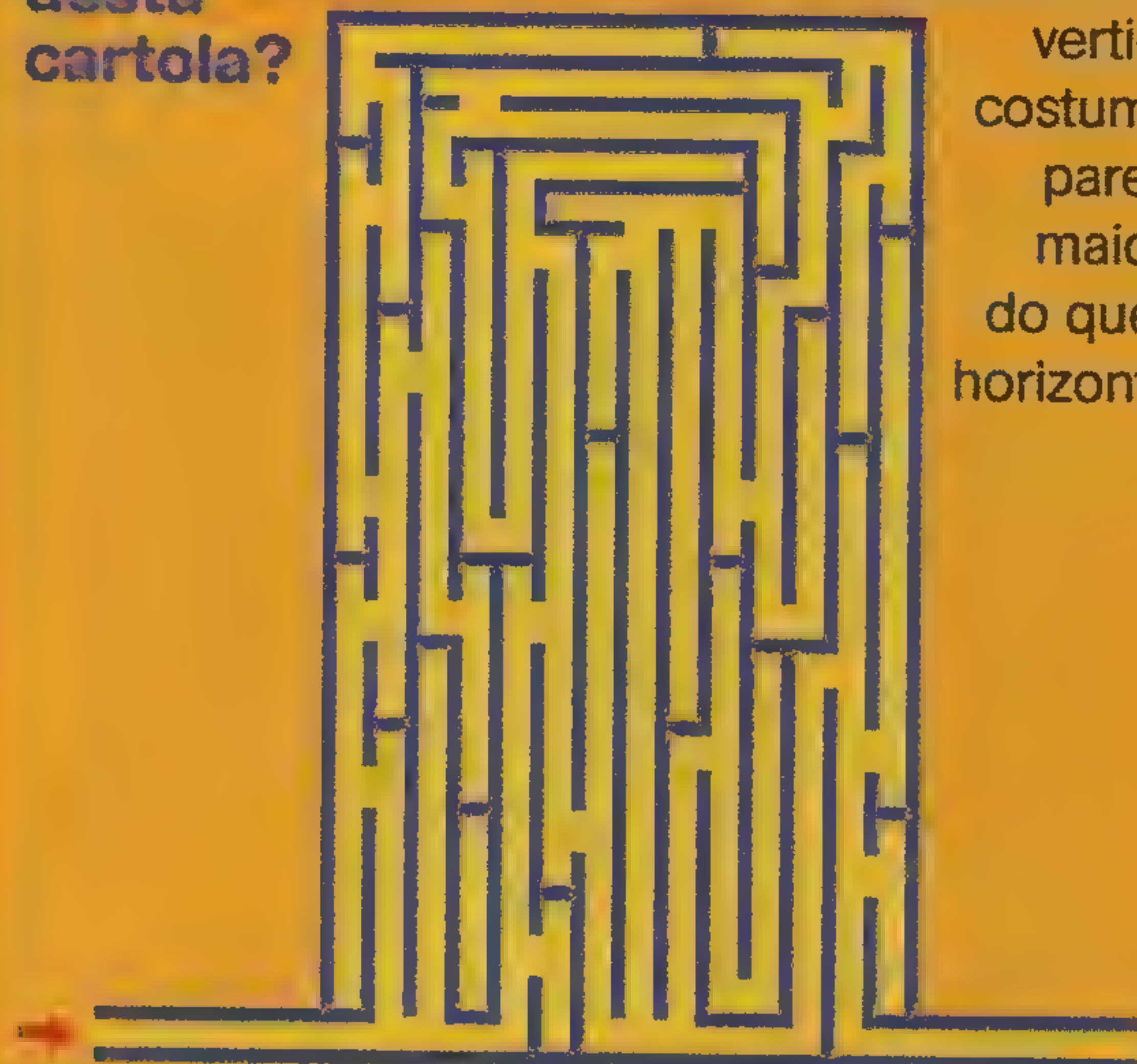
CUIDADO PARA NÃO SE QUEIMAR

Quantas velas você vê aqui?

O que acontece?

Se você contar pelas chamas, são cinco velas. Mas experimente contar pelas bases. Você pode achar que são sete!

O MISTÉRIO DA CARTOLA

O que é maior, a aba ou a copa desta cartola?

O que acontece?

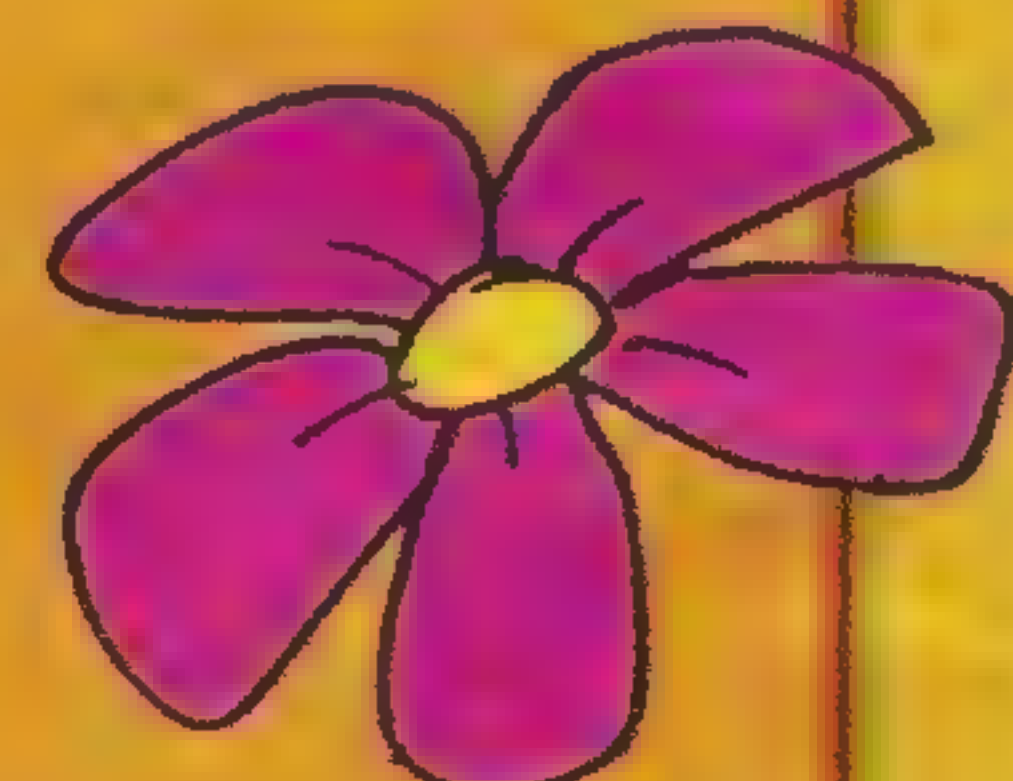
A altura do chapéu e a largura da aba são iguais! É que as linhas verticais costumam parecer maiores do que as horizontais.

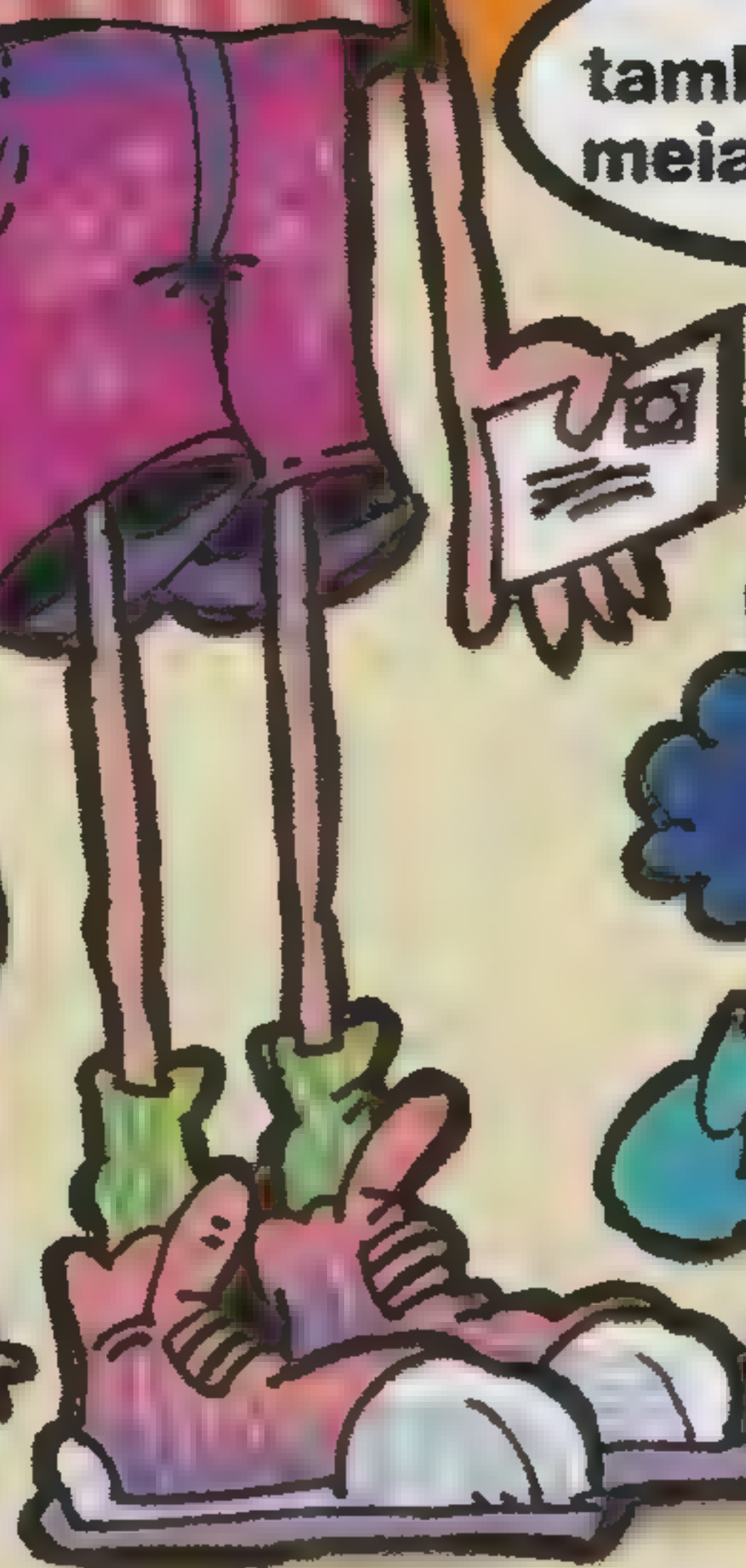
QUADRADOS MALUCOS

Você acredita que estes quadrados estão perfeitamente alinhados?

Se está em dúvida, é só conferir com uma régua! As cores e a estampa dos quadrados atrapalham o nosso cérebro na hora de organizar colunas, por isso elas parecem tortas.

O VÔO DO PÁSSARO

Aproxime a revista dos olhos e leve o passarinho até a flor.

O que acontece?

Quando você aproxima a revista, seus olhos não conseguem focalizar o espaço vazio entre os dois desenhos, por isso procuram as imagens mais próximas.

Os direitos do CONSUMIDOR

Saiba mais sobre eles e veja quando usá-los.

Sempre que alguém compra algo ou paga por um serviço, está protegido pelo **Código de Defesa do Consumidor**, um conjunto de leis que deve ser respeitado pelos comerciantes. Todos precisam conhecer esses direitos para comprar bem.

Para começar, fique esperto e não compre tudo que encontrar. Pense antes de gastar a mesada. Às vezes, vale a pena planejar e juntar um pouco mais para adquirir algo realmente legal. E, quando resolver comprar alguma coisa, compare os preços. Com isso você pode economizar muito.

É importante também sempre pedir a nota fiscal. Ela é uma garantia de que o comerciante vai pagar os impostos e de que você poderá fazer uma troca se necessário.

Até na hora de passear lembre de seus direitos. Se vai a um parque, por exemplo, peça a seus pais que vejam se o lugar é seguro e se não há brinquedos quebrados.

Se você tiver até12 anos, quando for ao cinema, teatro ou show pode pagar meia-entrada. É só apresentar sua carteira de identidade.

E não é só você que tem direitos. Quem vende também tem. Não adianta querer trocar algo um tempão depois da compra. Assim como não vale tentar trocar uma peça usada porque você não gosta mais dela.

Você sabia que...

- Quem faz uma compra por telefone ou pela internet tem sete dias para desistir?
- Todos têm direito a ser bem atendido em qualquer lugar? Isso vale tanto para uma loja como para um hospital, por exemplo.
- Pode reclamar se chegar em à loja e notar que ela fez uma propaganda que não mostra o produto, o preço ou as condições de pagamento como realmente são? Isso se chama propaganda enganosa.
- Ao comprar uma roupa e descobrir que ela está com defeito, você pode trocá-la ou pedir seu dinheiro de volta?

Queria trocar o filhotinho que comprei no ano passado...

TEX

DICAS PARA TODOS

Além de ficar ligado quando faz as suas compras, você pode ajudar seus pais e amigos para que o Código do Consumidor seja cumprido. Confira:

- Quando acompanhar seus pais nas compras, preste atenção nos rótulos. Eles devem ter informações completas sobre a composição dos produtos, a data de fabricação e a validade.
- Repare sempre nas embalagens. As latas não podem estar amassadas, estufadas ou enferrujadas. Detalhes assim prejudicam a qualidade dos alimentos e também a sua saúde.
- No caixa, ajude a conferir se os preços cobrados são os mesmos das etiquetas, placas e propagandas.
- Ao comprar um aparelho como uma TV peça ao vendedor que faça um teste. Se, mesmo assim, o aparelho apresentar algum defeito depois, é só procurar a empresa que vendeu, que terá 30 dias para consertar o seu produto.
- Se uma loja ou um prestador de serviço não respeitar seus direitos, procure instituições de ajuda ao consumidor, como o Procon.
- Entre em ação e fale sobre o Código do Consumidor com seus amigos na escola e com seus pais. Combine com eles para que todos fiquem atentos e comparem os preços antes de comprar.

DICIONÁRIO

Para fazer valer seus direitos, é importante conhecer estas palavras:

Consumidor • pessoa ou empresa que compra ou usa um produto ou serviço.

Fornecedor • pessoa ou empresa que coloca seu serviço ou produto à disposição do consumidor.

Produto • aquilo que está à venda. Pode ser durável (que não acaba com o uso), como carro, televisão, geladeira etc., ou não-durável (que acaba com o uso), como comidas, bebidas etc.

Serviço • o que você paga para ser feito, como consertar aparelhos eletrônicos, plano de saúde, cortar o cabelo etc. Também pode ser durável, quando não termina rápido (por exemplo, a construção de uma casa), ou não-durável, que termina logo (uma lavagem do carro). O serviço ainda pode ser público, quando é feito pelo governo. É o caso das escolas, hospitais e transportes públicos e dos serviços de esgoto, água e luz.

SCOOBY-DOO em

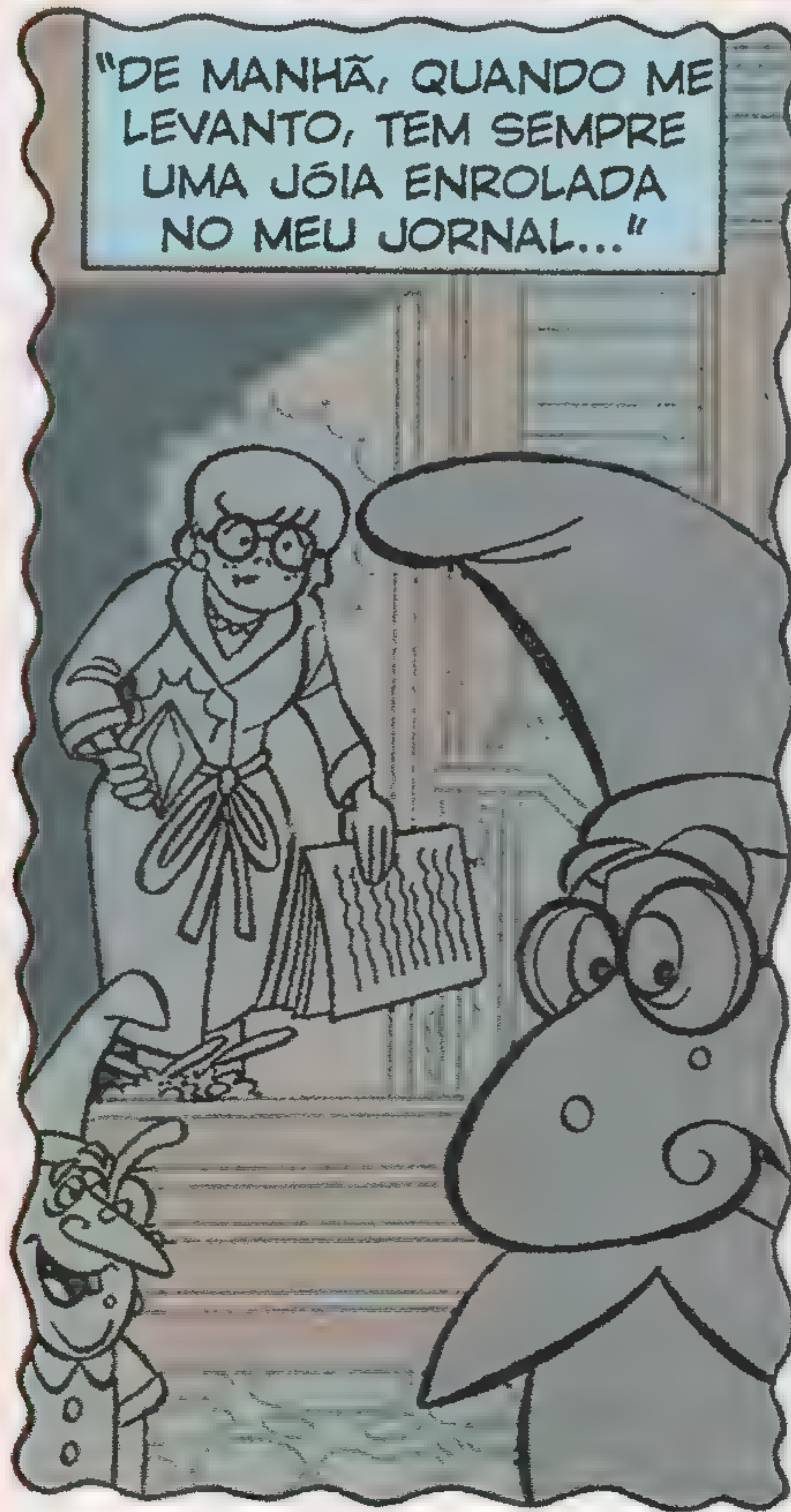
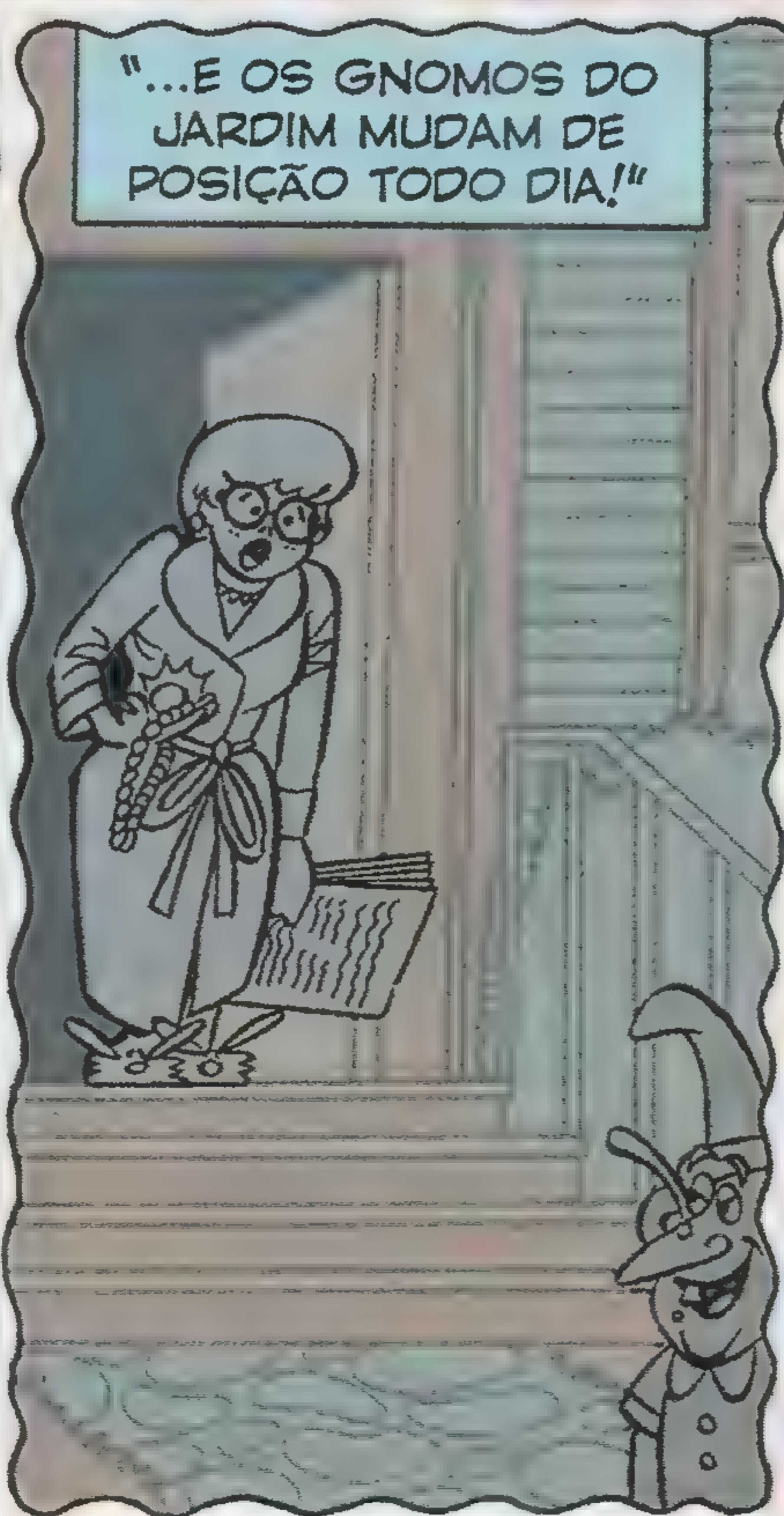
FOI O GNOMO? MAS COMO?

TEXTO ▸ MATT WAINE
ARTE ▸ TIM HARKINS
CORES ▸ LEE LOUGHRIDGE
TRADUÇÃO ▸ MARCELO ALENCAR

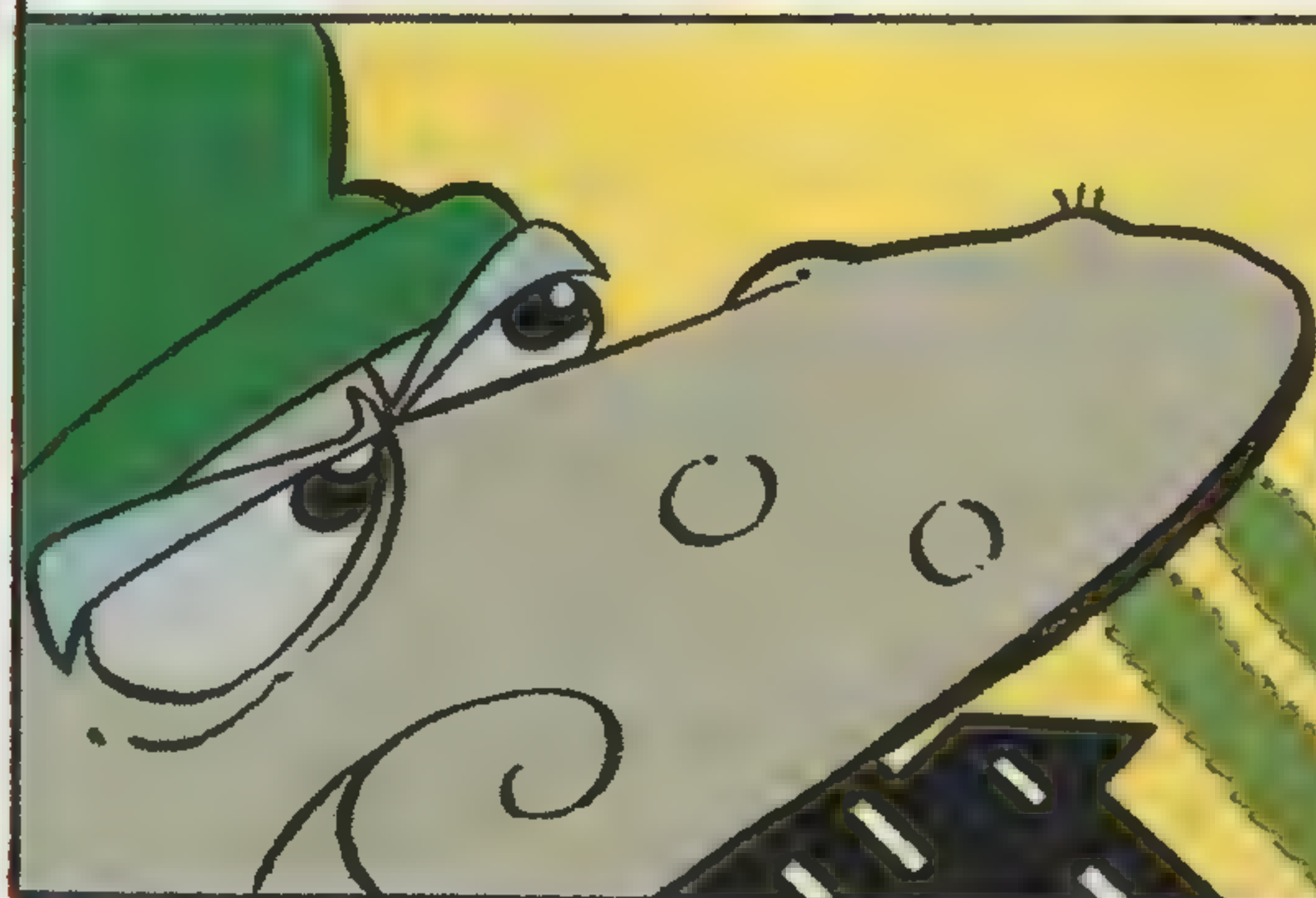
© SCOOBY-DOO AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF AND © HANNA-BARBERA.
WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS.
(S02)

OBRIGADA PELO CONVITE, SRA. DÁLIA. É A PRIMEIRA VEZ QUE ENTRO EM UMA CASA COM PISTA DE BOLICHE!
O PRAZER É MEU, DAPHNE. ADORO RECEBER VISITAS!

COMO A SENHORA FICOU TÃO RICA?
SALSICHA!
EU NUNCA CONTEI? MINHA TIA INVENTA GAMES PRA COMPUTADOR!

EU APROVEITARIA MAIS TODO O MEU DINHEIRO SE OS GNOMOS DO JARDIM SE COMPORTASSEM MELHOR!
POR ISSO PEDI QUE VOCÊS VIESSEM PRA CÁ.

"DE MANHÃ, QUANDO ME LEVANTO, TEM SEMPRE UMA JÓIA ENROLADA NO MEU JORNAL..."
"...E OS GNOMOS DO JARDIM MUDAM DE POSIÇÃO TODO DIA!"

VENHAM COMIGO. QUERO MOSTRAR UMA COISA LÁ EM CIMA!

LOGO...
TIA DÁLIA? CADÊ VOCÊ?
VEJAM! AQUI ESTÁ A PROVA!
ESTAS JÓIAS DEVEM VALER MILHÕES! FORAM TODAS DEIXADAS PELOS GNOMOS!
E TEM MAIS. OLHEM ONDE OS GNOMOS ESTÃO NO JARDIM.
ATÉ AMANHÃ, ELES TERÃO TROCADO DE LUGAR!
NÃO SEI BEM SE ISSO É UM MISTÉRIO...
CLARO QUE É! E ESTA NOITE NÓS VAMOS INVESTIGAR.
VALEU, FRED.
TALVEZ A GENTE NEM PRECISE PROCURAR PISTAS LÁ FORA!

DEPOIS QUE ELES MUDAM DE LUGAR, VOCÊ COLOCA OS GNOMOS DE VOLTA ONDE ESTAVAM, TIA?
SNIFF
SNIFF
NÃO! TENHO MEDO DE TOCAR NELES!
PERIGO
E ESSE FOI O GNOMO QUE SE MOVEU POR ÚLTIMO?
VOCÊ SABE TUDO, QUERIDA!
NÃO ESTOU ENTENDENDO AONDE A VELMA QUER CHEGAR!
E EU JÁ ENTENDI QUE ESTOU FAMINTO!
É ISSO AÍ!
POSSO VER SEUS COMPUTADORES?
CLARO! NO SEGUNDO ANDAR, PERTO DO QUARTO!
VAMOS ATRÁS DAS DUAS. PARECE QUE A VELMA TEM UM PALPITE!

NÃO TEM NENHUM SINAL DE ADULTERAÇÃO AQUI... VOCÊ SÓ CRIA SEUS JOGOS NESTA MÁQUINA?

SIM, MAS... EU NÃO ENTENDO...
VOCÊ JÁ ENVIOU ALGUM GAME PELA INTERNET?

CLARO! VOCÊ ACHA QUE ALGUÉM ESTÁ...

...TENTANDO ROUBAR AS SUAS IDÉIAS PELO COMPUTADOR!

EXATO! A MAIORIA DOS APARELHOS ELETRÔNICOS EMITE ONDAS DE RÁDIO, QUE PODEM SER CAPTADAS POR FIOS ELÉTRICOS!

O BANDIDO TRAZ SEUS RECEPTORES CADA VEZ MAIS PERTO DA CASA PRA PEGAR MELHOR ESSAS ONDAS!
OS GNOMOS FORAM MEXIDOS PRA COBRIR OS BURACOS QUE O VILÃO CAVOU! ELE ESCONDE OS FIOS NO JARDIM!

AH! SÃO DE VIDRO!

PLINC! CRÁC!

A TIA DÁLIA É SUPERSTICIOSA E TEM MEDO DE TOCAR NOS GNOMOS!

QUEM ESTÁ FAZENDO ISSO CONHECE BEM A SUA TIA E SABE COMO ELA AGE!

"...MINHA EX-MELHOR AMIGA. NÓS BRIGAMOS QUANDO ELA EXIGIU METADE DA MINHA EMPRESA. MABEL CUIDAVA DAS VENDAS... EU É QUE SEMPRE CRIEI TODOS OS GAMES!"

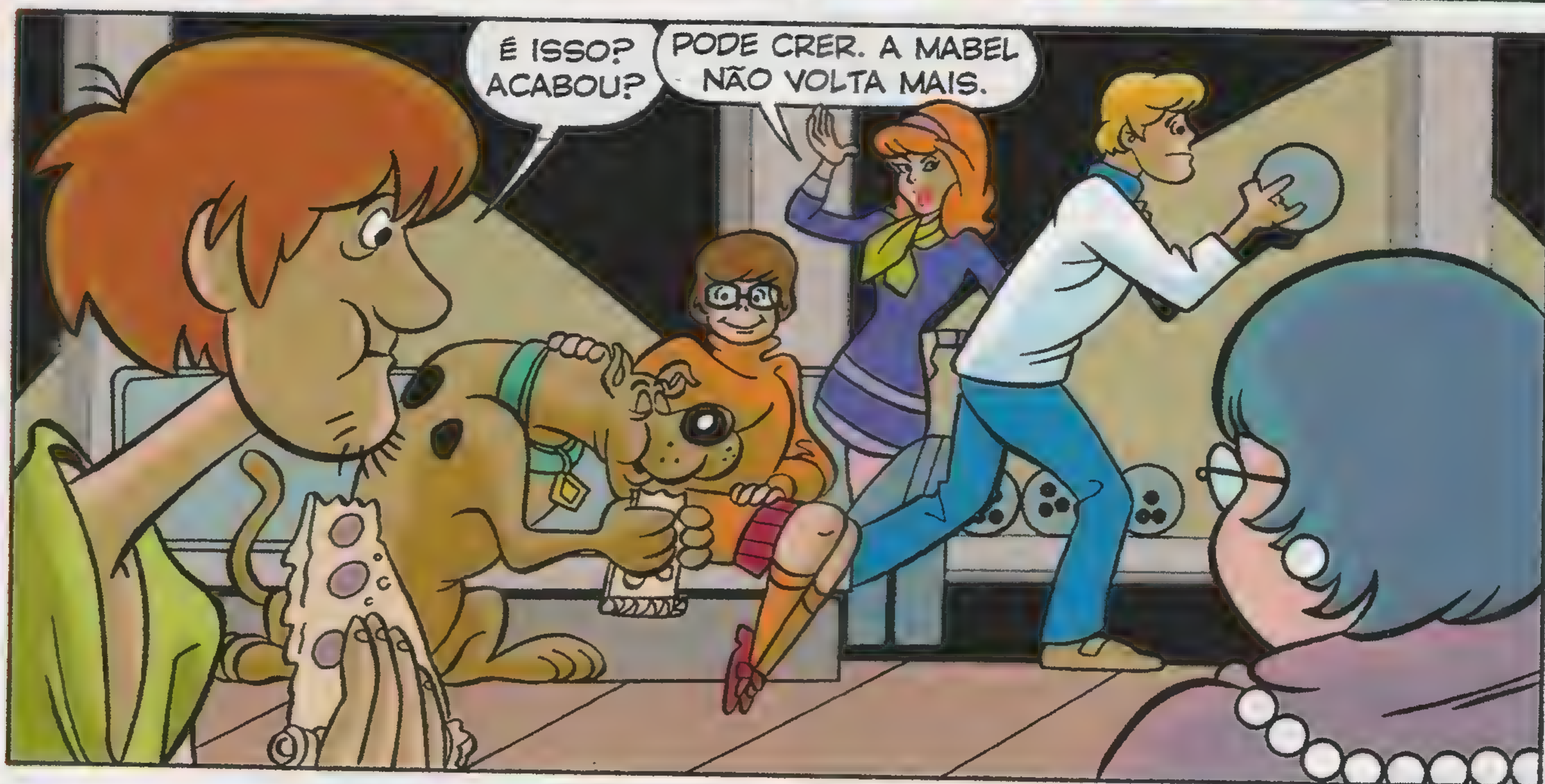
ELA JUROU VINGANÇA.
SERÁ QUE A MABEL JÁ ESTÁ LIGADA AO COMPUTADOR?
SÓ TEM UM JEITO DE SABER.

"SE ELA AINDA ESTÁ TENTANDO SE CONECTAR, VAI VOLTAR AO JARDIM!"
"E NÓS ESTAREMOS À ESPERA."

ELA TEM CABELOS RUIVOS E CACHEADOS?

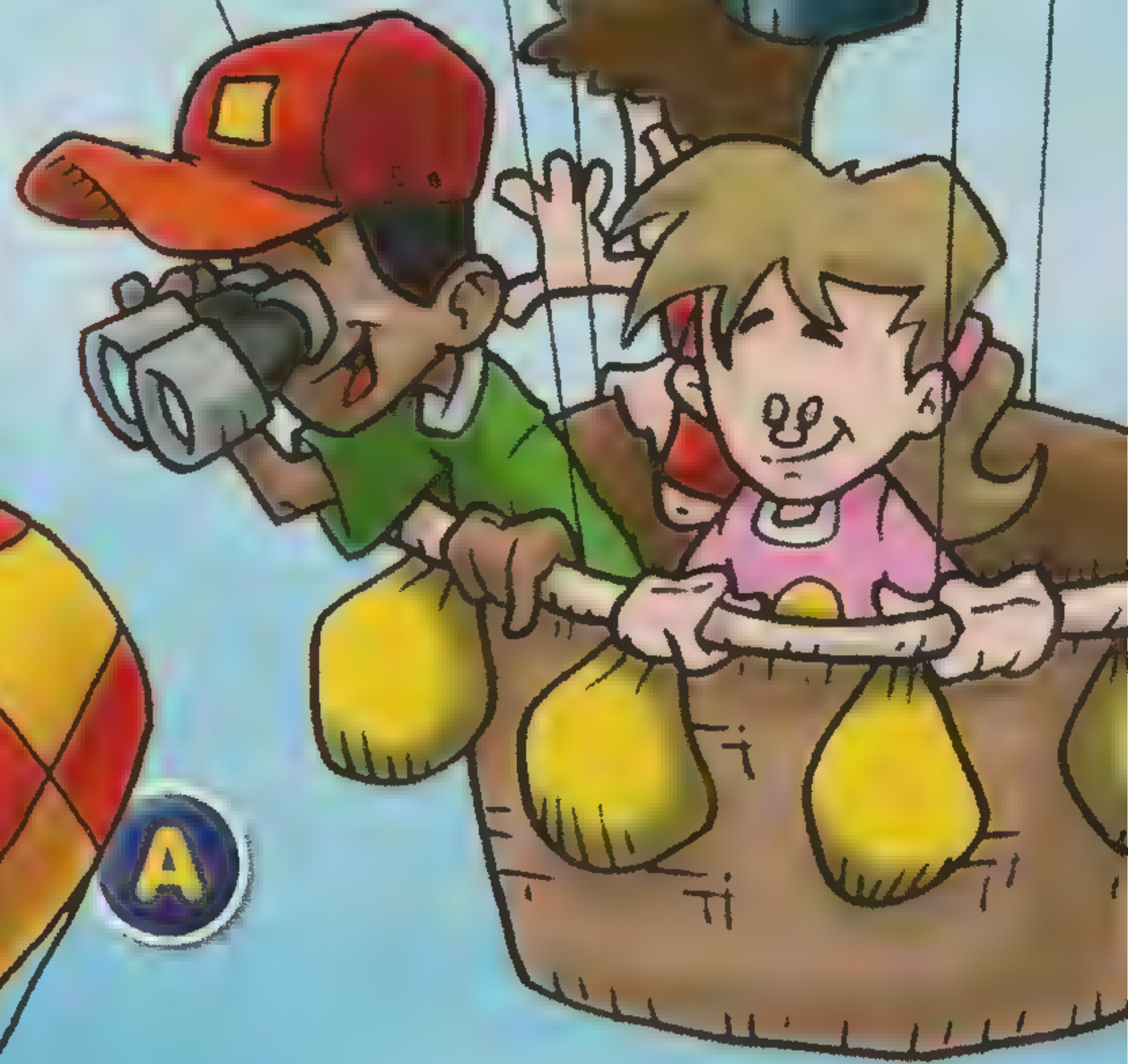
ISSO.
BIP TELEC TEC BIP

ATÉ QUE ENFIM! CONSEGUI CAPTURAR UM JOGO!
FZZZZZ
SKZZZZZ

DEPOIS...
EH, EH! VOU MOSTRAR DO QUE SOU CAPAZ E FICAR RICA!

É ISSO? ACABOU?
PODE CRER. A MABEL NÃO VOLTA MAIS.

SE ELA TENTAR VENDER O QUE EU MANDEI PELO MODEM, VAI VIRAR A PIADA DO MERCADO.
POR QUÊ? O QUE VOCÊ ENVIOU?
O MESMO QUE O FRED FEZ AGORA!

UM JOGO HORRÍVEL!
HAHA HA HA HAHA
FIM

PASSATEMPO
ENIGMA
Siga as pistas e descubra de quem é cada balão do campeonato.
Resposta na página 42.
Os balões de Alex, Valéria e Vanessa têm uma faixa desenhada.
Cristiane e Marcelo estão acompanhados neste torneio.
As faixas desenhadas nos balões de Valéria e Vanessa são da mesma cor.
Os balões de Thales e Michel têm um Sol desenhado.
Os balões de Marcelo e Vanessa levam uma bandeira.
Os balões de Valéria e Michel estão equipados com sacos de areia.
A
B
C
D
E
F
G
37

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar · São Paulo - SP
CEP 05425-902
[illegible]

Entre em contato com a gente:

[illegible]
Tel.: (11) 3037-4447
[illegible]
Fax: (11) 3037-4468
[illegible]
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

[illegible]
www.recreionline.com.br
[illegible]
recreionline@abril.com.br

Piadinhas

Quem fica com a pata na cabeça?
O pato apaixonado.
[illegible]

Quem é a mãe da pizza marguerita?
Mãejericão. (manjericão).
[illegible]

Qual é a semelhança entre padeiro e pedreiro?
Ambos usam massa.
[illegible]

As frutas saíram de férias e foram para o campo. Só uma resolveu ir à praia. Que fruta é essa?
Mamão pra praia (mamão papaia).
[illegible]

O Pateta mexe no teclado. E o Mickey?
Vira o mouse!
[illegible]

O que um ímã disse para o outro?
"Você é muito atraente."
[illegible]

O que o nove perguntou para o seis?
"Por que você está andando de cabeça para baixo?"
[illegible]
Porto Alegre – RS

O que se deve fazer antes de sair de uma casa?
Entrar.
Fernanda, 10 anos
Teutônia – RS

Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

48ET

Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora Corporativa de Publicidade: Thaís Chede Soares B. Barreto

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal

Diretor Superintendente: Laurentino Gomes
Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Daniela Almeida
Editora de Arte: Priscila Afonso
Estagiária: Noêmia Lopes (texto)
Designers: Alice Fares Ferreira, Andrea Naliato e Marcio Caparica
Preparador Digital: Dinei Balieiro
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Cristiane Yamazato, Julia Moióli, Ronny Marinoto e Roberta Viganó (texto) e Eduardo Perácio (revisão)
www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivos de Contas:** Fábio Santos, João Eduardo Dias, Vlamir Aderaldo **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Diretor de Marketing:** Rodrigo Velloso **Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultora de Negócios:** Mônica Viotto **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **Coordenador de Projetos:** Renato Cagno **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávalos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel. (31) 3282-0630, fax (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marcon Representações Ltda., tel. (47) 329-3820, fax (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q.1 Bl. C Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1406, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233, 26º andar, cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 776, 6º andar, sls. 601/602, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel. (41) 250-8000/30/40/50/80, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel. (48) 232-1617, fax (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1406, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Londrina-PR** – R. Agaltomar Regina Guandalini, 392, Jd. das Américas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax (43) 3357-1122, fax ramal 24 **Manaus-AM** – Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3327-2850, fax (51) 3327-2855 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel. (16) 635-9630, telefax (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax (21) 2513-2346 **Salvador-BA** – Av. Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, Dil'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax (27) 3325-3329

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Cartoon, Disney, Guia do Estudante, Heróis, Heróis da TV, Pica Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Manequim, Manequim Noiva, Nova **Turismo e Tecnologia:** Aventuras na História, Guia Quatro Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Revista das Religiões, Superinteressante, Viagem e Turismo, Vip **Casa e Bem-Estar:** Arquitetura e Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde!, Vida Simples **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo!, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 5, nº 218, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

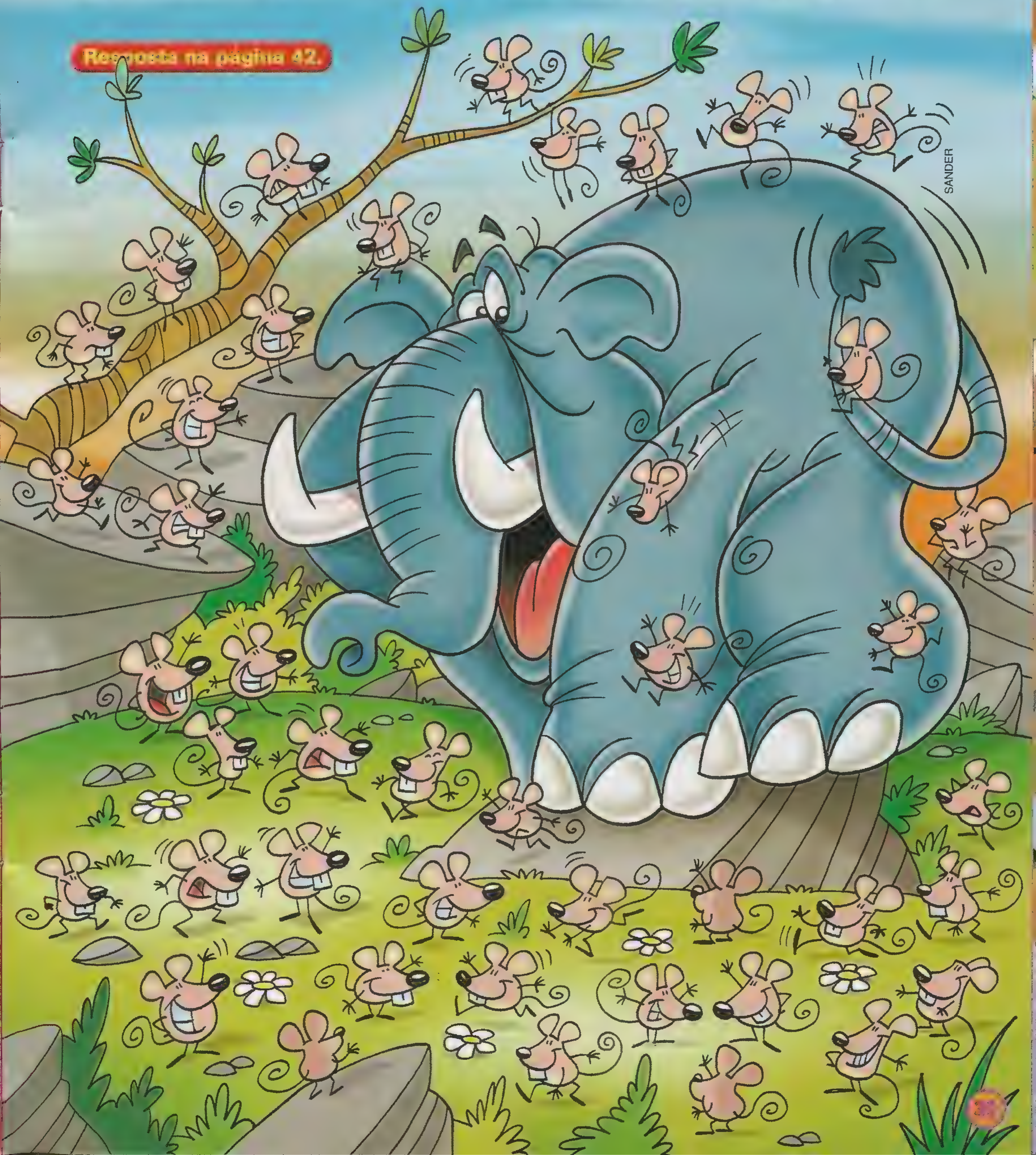
Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

Fique de olho

Há dois ratos iguais assustando o elefante. Descubra quais são.

Resposta na página 42.

SANDER

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar
São Paulo SP
CEP 05425-902

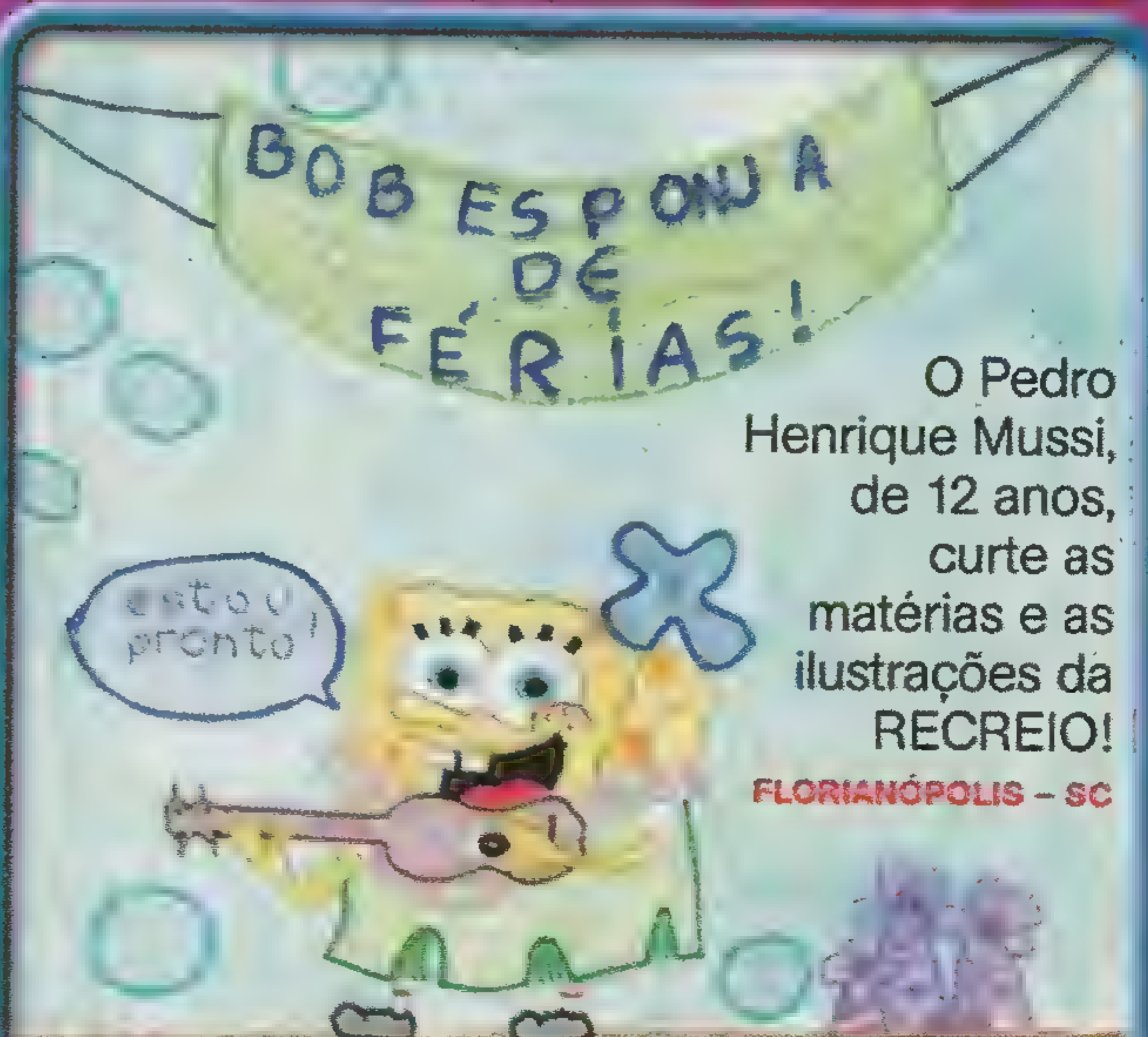
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

O Vitor Hugo Cristino Reis, de 9 anos, acha a RECREIO a melhor!

Oi, pessoal! Gostaria de saber mais sobre a vida dos suricates.
FERNANDO REZENDE FILHO
JOÃO PESSOA – PB

Olá, turma! Gostaria que vocês dessem algumas dicas de como desenhar os robôs e os personagens das coleções CIRCOMIX, LETRONIX e NUMERIX.
MATHEUS DALBOSCO
SÃO JOÃO BATISTA – SC

Os irmãos Priscila Cristina e Pedro Henrique adoram o *Cadê?*
RIO DE JANEIRO – RJ

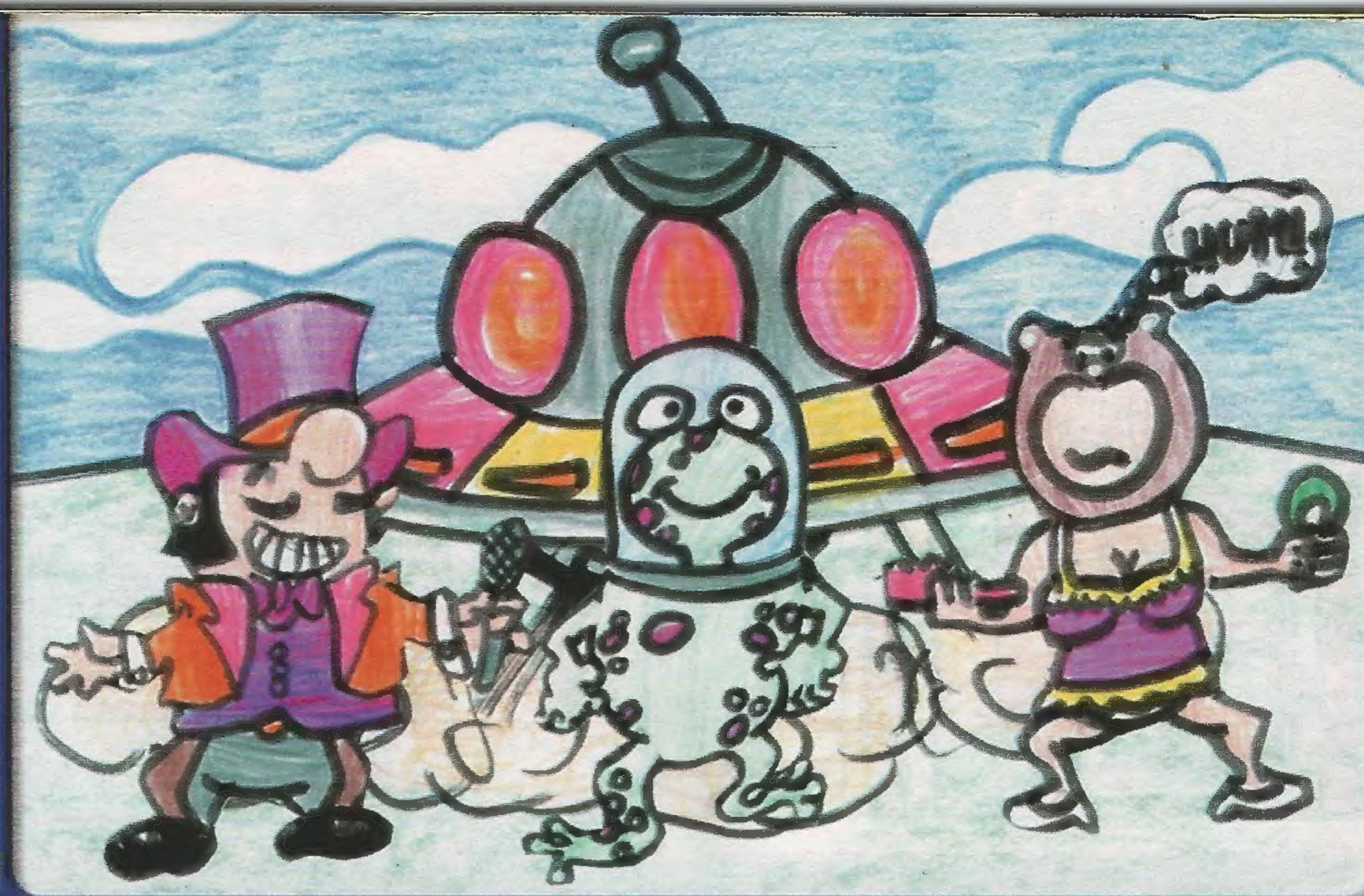
O Lucas A. Cioffi leva a RECREIO para todos os lugares aonde vai.
SÃO PAULO – SP

O Pedro Henrique Mussi, de 12 anos, curte as matérias e as ilustrações da RECREIO!
FLORIANÓPOLIS – SC

Queria que vocês dessem os segredos de *Pit Fall Harry* e *Safira Pokémon* para Game Boy Advance. Visito o site da RECREIO todos os dias e tenho dois bichos virtuais.

BRUNO HERINGER CARMO
GOIÂNIA – GO

O desenho do Ozzy & Drix foi feito pelo William Kenzo.
MOGI GUAÇU – SP

Teste e _Bichos_ são as seções favoritas do Pedro Henrique Silva Costa.
CAMPINA GRANDE – PB

O Diego da Cunha quer ser engenheiro para construir prédios.
SÃO PAULO – SP

Nova mensagem

Enviar

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Olá, gostaria que a revista tivesse mais *Mão na Massa* porque adoro cozinhar.
Mateus Alencar, 9 anos

Queria uma matéria sobre as sete maravilhas do mundo.
Davi Galindo, 8 anos

Oi, pessoal! Adoro a RECREIO! Sugiro reportagens sobre o tigre siberiano e o leão da Pérsia.
Leonardo de Angelo Ferreira, 10 anos

Curto toda a revista! Meu personagem favorito do CIRCOMIX é o Stanis.

FELIPE BRITO VERGILI
SÃO PAULO – SP

A Giovanna adora animais marinhos, como o ouriço que está em sua mão.
SÃO PAULO – SP

O Érik de Godoy, de 10 anos, aproveita muito a seção *Escola* e sugere uma matéria sobre o Ziraldo.

AMERICANA – SP

Tirinhas?!

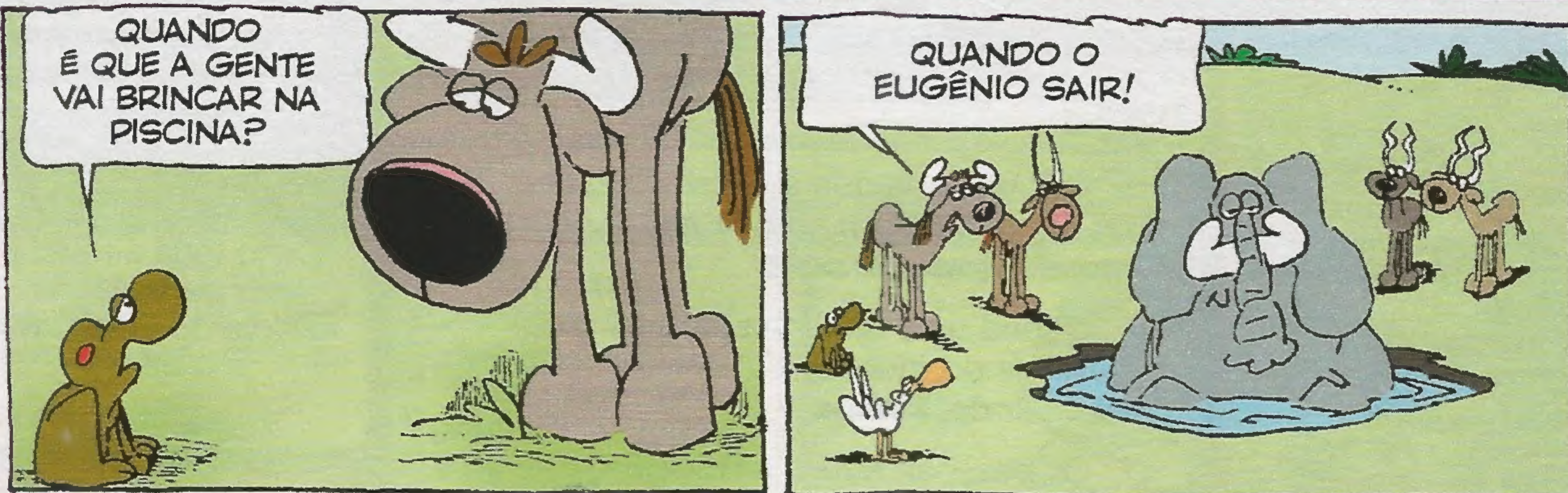
Animatiras

MÃE! DEIXA EU USAR SEUS BRINCOS?

NÃO.

© Editora Abril S.A.

por Jean Galvão

Bichos

© 2004 United Features Synd./Interc. Press

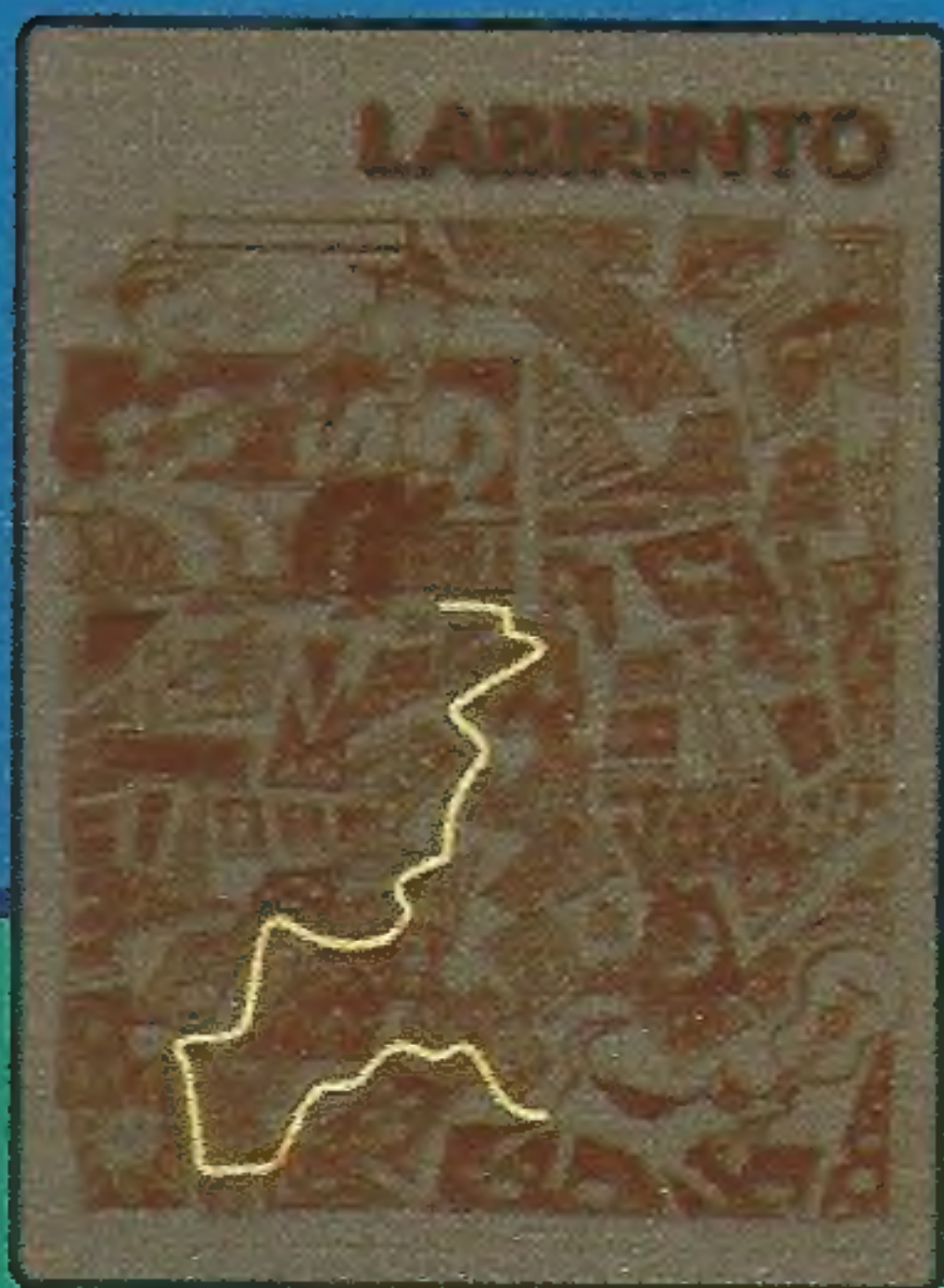
por Fred Wagner

Aumiau

© 2004 United Features Synd./Interc. Press

por Patrick MacDonnel

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 16

Páginas 22 e 23

Página 37

- A ▸ Marcelo
- B ▸ Alex
- C ▸ Michel
- D ▸ Valéria
- E ▸ Cristiane
- F ▸ Vanessa
- G ▸ Thales

Página 39

Kellogg's
TONY®
Leo Burnett
SÓ NÃO EXAGERE
NAS MANOBRAS:
VOCÊ PRECISA DOS DENTES
PARA COMER SUCRILHOS.
www.sucrilhos.com.br
Desperte o tigre
em você.
SUCRILHOS
SUCRILHOS
O original!
SUCRILHOS
300g